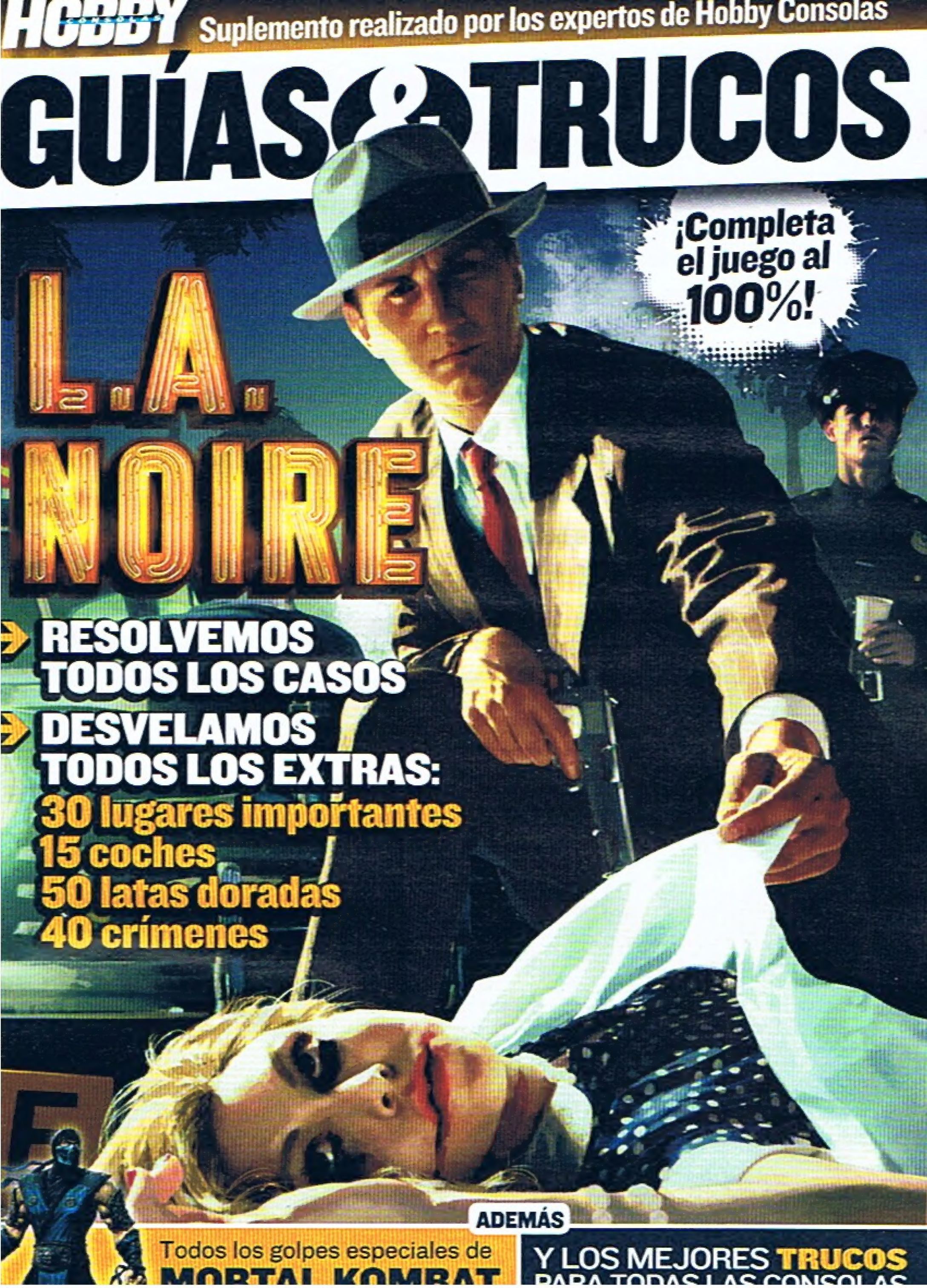
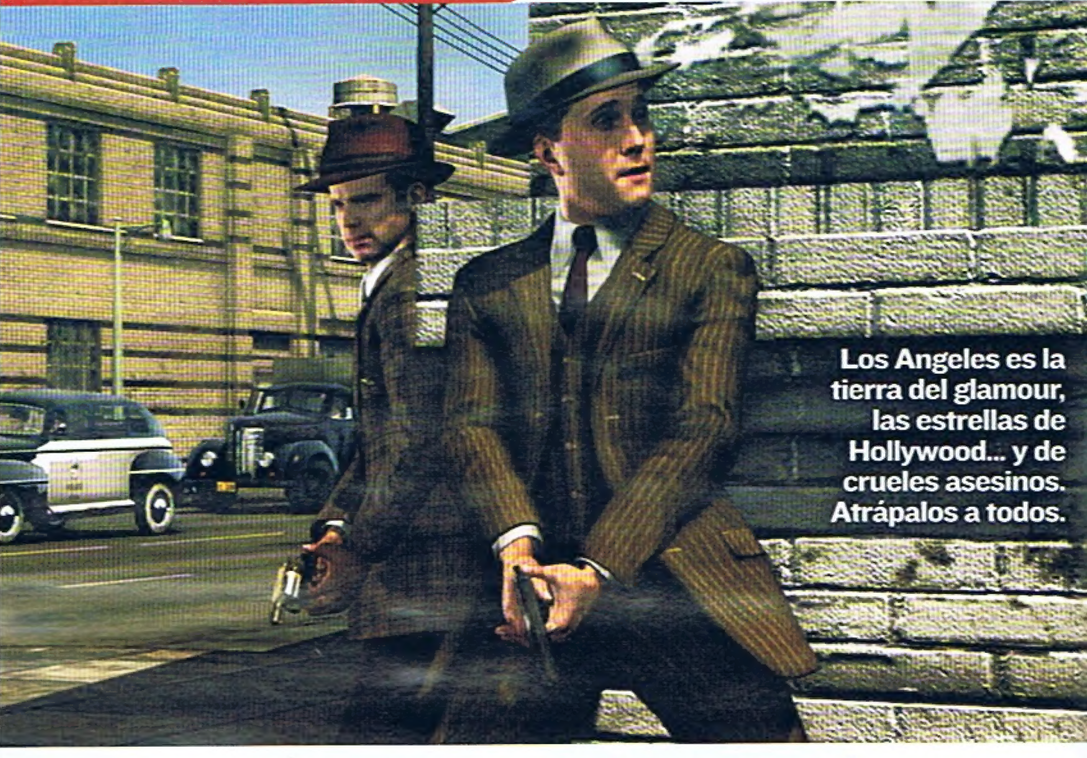

HOBBY
Suplemento realizado por los expertos de Hobby Consolas
GUÍAS & TRUCOS
¡Completa el juego al 100%!
L.A. NOIRE
RESOLVEMOS TODOS LOS CASOS
DESVELAMOS TODOS LOS EXTRAS:
30 lugares importantes
15 coches
50 latas doradas
40 crímenes
ADEMÁS
Todos los golpes especiales de
Y LOS MEJORES TRUCOS





EL KIOSKO DE MIC___MIC



Los Angeles es la tierra del glamour, las estrellas de Hollywood... y de crueles asesinos. Atrápalos a todos.

CONSEJOS PARA SER UN BUEN POLICÍA

Para acabar todos los casos con 5 estrellas, obtener todas las pistas, desbloquear todos los coches, las latas doradas,... En definitiva, si quieres convertirte en el mejor agente que haya pisado nunca una comisaría de Los Angeles, échale un vistazo a nuestros consejos.

CONSEJO 1
ESCUCHA LA MÚSICA

Durante los momentos de investigación tienes que peinar toda la zona que visites hasta que deje de sonar la música. Nosotros te damos todas las pistas necesarias para acabar los casos con 5 estrellas. Pero en la mayoría de los casos, aún habiendo encontrado las pistas que te descubrimos, debes investigar a fondo para descubrir nuevos implicados, direcciones de lugares que podemos visitar y otros datos de interés. Así que nunca dejes el lugar de investigación mientras esté sonando la música.

CONSEJO 2
USA EL TELÉFONO

Siempre que veas el icono del teléfono en tu mapa debes buscarlo y usarlo cuanto antes. Muchas veces supone la diferencia entre dar con el verdadero sospechoso o dejar a un asesino suelto por las calles de L.A.

CONSEJO 3
PISTAS Y PREGUNTAS

Aunque sepas que un sospechoso te está mintiendo, necesitas pruebas para poder sonsacarle toda la verdad. Es fundamental que antes de hablar con ellos obtengas todas las pistas. También es básico que durante los interrogatorios en comisaría a varios sospechosos sigas el mismo orden que ponemos en la guía, ya que muchos de ellos te pueden dar pistas que incriminen al otro acusado o desbloqueen nuevas preguntas para usar durante su interrogatorio.

CONSEJO 4
ENCONTRANDO COCHES

Además de los 15 coches extra que te detallamos más adelante, tienes que conseguir desbloquear 80 más de los que ves por la calle. Échale un vistazo al expositor de vehículos del menú extras para hacerte una idea del tipo de vehículos que te faltan. Debes buscar principalmente en aparcamientos y lugares apartados, además de tener muy buen ojo para descubrir algún coche nuevo mientras vas conduciendo. La tarea no es nada sencilla y tendrás que recorrer la ciudad de cabo a rabo para conseguir ponerte al volante de todos los coches.

CONSEJO 5
LOS PERIÓDICOS

Hay 13 repartidos en las misiones. Para que los encuentres todos, los hemos incluido como pistas en cada uno de los casos del paso a paso.

CASOS DE PATRULLA

1. REFLEXIÓN
2. ARMADO Y PELIGROSO
3. ÓRDENES PENDIENTES
4. SIN GARANTÍA

CONFIDENTIAL

PATRULLA

REFLEXIÓN

Escenario del crimen

PISTAS

1. Periódico, sobre una caja, a la derecha.
2. Manchas de sangre, en la puerta, al fondo.
3. Revólver Smith & Wesson, en la azotea.

Armería

PISTAS

1. Registro, señala Schroeder en el registro.

Apartamento de Schroeder

PISTAS

1. Cartera, en la cómoda del salón.

ARMADO Y PELIGROSO

Westlake savings and loans

ACCIÓN

1. Simplemente hay que acabar con los atracadores a disparo limpio.

ÓRDENES PENDIENTES

Persecución

ACCIÓN

1. Persigue a Bowers y lucha con él.

SIN GARANTÍA

Calzados Nunn Bush

PISTAS

1. Resguardo, en la chaqueta del cadáver.
2. Casquillos, junto al cadáver, en el suelo.
3. Pistola, en la papelera junto a los testigos.
4. Móvil religioso, 2ª pregunta a Galleta.

? INTERROGATORIO A CLOVIS GALLETTA

1. Primera: mentira + resguardo a plazos.
2. Segunda: duda.
3. Tercera: verdad.

Armería Eagleson

PISTAS

1. Arma homicida, hablando con el tendero.

Joyería Heartfields

ACCIÓN

1. Sigue a Kalou y detenlo disparando al aire.

TRÁFICO

CASOS DE TRÁFICO

1. AL VOLANTE
2. LA PAREJA PERFECTA
3. EL ÍDOLO CAÍDO

AL VOLANTE

Estación de P.E.

PISTAS
1. Coche abandonado, al empezar el caso.
2. Tubería, junto a la farola y el cadáver.
3. Manchas de sangre, puerta del coche.
4. Recibo de cerdo, en el maletero.
5. Gafas, en la farola frente al coche.
6. Cartera, junto a las gafas.

? INTERROGATORIO A NATE WILKEY
1. Motivo en el escenario: verdad.
2. Conocimiento de Adrian Black: verdad.
3. Tubería ensangrentada: verdad.
4. Contenido de la cartera: duda.

Residencia de los Black

PISTAS
1. Calentador, al repararlo, en el exterior.
2. Periódico, en la mesa de la habitación dcha.
3. Cerillas del Cavanagh, en la misma mesa.
4. Albarán de Instaheat, mesa de la cocina.
5. Funda de gafas, cómoda dormitorio Adrian.
6. Mensaje oculto, en la foto de la cómoda.
7. Billete de tren, armario del dormitorio.
8. Folleto Instaheat, en la mesa de la cocina.

? INTERROGATORIO A MARGARET BLACK
1. Recibo matadero: verdad.
2. Coartada: verdad.
3. Cerillas: verdad.
4. Paradero de Adrian Black: verdad.
5. Funda de gafas: verdad.
6. Foto: mentira + mensaje oculto.

Bar cavanagh

Habla con el camarero y luego con Morgan.

? INTERROGATORIO A FRANK MORGAN
1. Vínculo coche: mentira + recibo cerdo.
2. Paradero Adrian Black: duda.

Apartamento de Morgan

ACCIÓN
1. Persigue a Adrian hasta acorralarle.

LA PAREJA PERFECTA

Café Ray

PISTAS
1. Recibo seguro, bolsillo derecho del cadáver.
2. Cartera, bolsillo izquierdo.
3. Informe del forense, hablando con él.
4. Cuchillo, cubo de basura en el callejón.
5. Periódico, en la barra del bar.
6. Discusión oída, al interrogar a Shannon.
7. Declaración de Lynch, al interrogarle.
8. Lincoln rojo, al interrogar a Lynch.

? INTERROGATORIO A DUDLEY LYNCH
1. Atropello con fuga: duda
2. Relación con la víctima: verdad
3. Discusión oída en el bar: duda
4. Proyecto conjunto: duda.

? INTERROGATORIO A SHANNON PERRY
1. Informe de la testigo: verdad.
2. Lincoln continental rojo: verdad.
3. Discusión oída: duda.

Residencia de los Pattison

? INTERROGATORIO A LORNA PATTISON
1. Atropello con fuga: duda.
2. Motivo de la discusión: duda.
3. Sociedad con Sabo: mentira + recibo seguro

Depósito Central

PISTAS
1. Pattison apuñalado: al hablar con el forense.

Residencia de Shelton

ACCIÓN
1. Perseguir a Shelton en coche cuando escapa.

Residencia Pattison

ACCIÓN
1. Perseguir a Leroy Sabo y acabar con él.



EL ÍDOLO CAÍDO

Escena del crimen

PISTAS

1. Carta de su madre: en el bolso del maletero.
2. Ropa interior: también en el maletero.
3. Cabeza reducida: al hablar con el forense.

? INTERROGATORIO A JUNE BALLARD

1. Acusación de haber sido drogado: duda.
2. Pasajera herida: mentira + ropa interior.
3. Cabeza reducida falsa: duda.
4. Sospechoso Mark Bishop: duda.

Hospital Central

Pista abusos sexuales al hablar con el doctor.

? INTERROGATORIO A JESSICA HAMILTON

1. Informe del accidente: mentira + ropa interior.
2. Contacto con los padres: mentira + carta.
3. Relación con Bishop: duda.
4. Pruebas de abuso sexual: verdad.

ACCIÓN

1. Sigue a June para enterarte de todo.

Apartamento de Bishop

PISTAS

1. Silla de montar, junto a la pared.
2. Cheque de 20.000$, suelo del dormitorio rojo.
3. Foto de decorado, repisa de la 2ª habitación.
4. Réplica de decorado, junto a la foto.
5. Foto del taller de atrezzo, mesita del salón.
6. Chantaje, al interrogar a la Sra. Bishop.

? INTERROGATORIO A GLORIA BISHOP

1. Altercado doméstico: duda.
2. Paradero de Bishop: verdad.
3. Cheque de 20.000$: mentira + cheque.
4. Abuso sexual a Jessica Hamilton: duda.

Atrezo Silver Screen

PISTAS

1. Molde de cabezas, en la mesa del patio.
2. Periódico, a la derecha del molde.
3. Hidrato de cloral, a la derecha del sospechoso.
4. Rollo, mesa de la habitación oculta.
5. Paradero de Bishop.
6. Lata vacía, a la derecha del rollo.

? INTERROGATORIO A MARLON HOPGOOD

1. Relación con Bishop: mentira + lata vacía.
2. Paradero de Bishop: verdad.
3. Relación con Ballard: mentira + lata vacía.
4. Prueba de chantaje: mentira + cheque.

Plató de tambores de la selva

ACCIÓN

1. Sigue a Bishop a lo alto del plató. Baja y protege a Bishop de los matones de McAfee.

CASOS DE HOMICIDIOS

1. EL CASO DEL PINTALABIOS
2. LA MARIPOSA DE ORO
3.
4. ... ZAPATO BLANCO
5. EL CASO DE LA SECRETARIA
6. LO...

HOMICIDIOS

EL CASO DEL PINTALABIOS

Escenario del crimen

PISTAS

1. Mechero, al completar el mapamundi.
2. Pintalabios, en el bolso.
3. Huellas del 41, junto al cadáver, en el suelo.
4. Traumatismo, en la cabeza del cadáver.
5. Joya desaparecida, mano izquierda.
6. Textos en cadáver, al hablar con el forense.

El club de Bamba

PISTAS

1. Matrícula, en la primera pregunta a McColl.
2. Coartada del marido, en la 3ª pregunta.

? INTERROGATORIO A McCOLL

1. Sospechoso visto con la víctima: verdad.
2. Anillo robado a la víctima: duda.
3. Conocimiento del marido: duda.

Residencia de los Henry

PISTAS

1. Periódico, en el suelo junto a la cómoda.
2. Zapato de mujer, en el suelo del comedor.
3. Allanamiento, cristales rotos de la cocina.
4. Problemas maritales, al hablar con la vecina de la casa de la izquierda.

Apartamento de Jacob Henry

PISTAS

1. Nota de amenza de muerte, en la mesa de la cocina, tras usar el lápiz.
2. Zapatos del 46, en la maleta del dormitorio.

? INTERROGATORIO A JACOB HENRY

1. Movimientos de víctima: mentira + mechero.
2. Último contacto con la víctima: verdad.
3. Móvil asesinato: mentira + nota de muerte.

División Central

? INTERROGATORIO A JACOB HENRY

1. Acceso al arma: mentira + coartada marido.
2. Marca de pintalabios: verdad.
3. Deterioro del matrimonio: mentira + problemas maritales.
4. Joya desaparecida: verdad.

Apartamento Méndez

ACCIÓN

1. Persíguele a pie y luego en coche.

PISTAS

1. Zapatos del 41, en el suelo junto a la cama.
2. Pintalabios usado, en la caja del dormitorio.
3. Llave de tubo, en la misma caja.

HOMICIDIOS

LA MARIPOSA DE ORO

Escenario del crimen

PISTAS
1. Huellas pequeñas de varón, junto al árbol.
2. Marca de la cuerda, en la cabeza del cadáver.
3. Joyas desaparecidas, examinando los brazos.

Residencia de los Moller

PISTAS
1. Botas del 41, bajo la ventana del dormitorio.
2. Reloj y anillos desaparecidos, en la cómoda.
3. Coartada del marido, 1ª pregunta a Michelle.
4. Broche de mariposa, 3ª pregunta a Michelle.

? INTERROGATORIO A MICHELLE MOLLER
1. Último contacto con la víctima: duda.
2. Reloj y anillos desaparecidos: verdad.
3. Situación matrimonial: duda.

? INTERROGATORIO A HUGO MOLLER
1. Huellas en el escenario: mentira + botas 41.
2. Coartada Hugo: mentira + coartada marido.
3. Informe de personas desaparecidas: duda.
4. Antecedentes de violencia: mentira + broche.

PISTAS
1. Zapatos ensangrentados, en el incinerador.

Morgue

Habla con el forense e investiga las 3 cuerdas (es la de abajo), las huellas y usa el teléfono.

Instituto Belmont

ACCIÓN
1. Habla con el policía y persigue al pedófilo.

PISTAS
1. Broche de mariposa, lo lleva el pedófilo.
2. Cuerda, en el maletero del coche.
3. Mono de trabajo, en el maletero.
4. Desmontador ensangrentado, en maletero.

Comisaría Central

? INTERROGATORIO A HUGO MOLLER
1. Eliminación de pruebas: verdad.
2. Acceso a cuerda trenzada: duda.
3. Vehículo de la víctima: mentira + mono.
4. Acceso al arma: mentira + desmontador.

? INTERROGATORIO A ELI ROONEY
1. Huellas en el escenario: duda.
2. Lugar de trabajo: duda.
3. Móvil del asesinato: duda.
4. Cuerda trenzada: verdad.

EL CASO DE LA MEDIA DE SEDA

Escena del crimen

PISTAS
1. Rastro de sangre, junto al fallecido.
2. Media ensangrentada, junto al árbol.
3. Sombrero de señora, siguiendo el rastro.
4. Efectos personales, cubo de basura.
5. Llave, colgada en las tuberías rojas.
6. Nota con diagrama, siguiendo el rastro.
7. Carné de biblioteca, el bolso en la azotea.
8. Carné de biblioteca 2, en la mano.

Residencia de Antonia

PISTAS
1. Foto de la pulsera, en la silla.
2. Ventana rota, también en el dormitorio.
3. Barra de hierro, saliendo por la ventana.
4. Carta del abogado, maleta en la cama.
5. Collar religioso, la 4ª pregunta a Barbara.

? INTERROGATORIO A BARBARA LAPENTI
1. Sospechosos: verdad.
2. Movimientos de la víctima: duda
3. Allanamiento: mentira + ventana rota.
4. Ruptura matrimonio: mentira + foto.

Bar el Dorado

PISTAS
1. Papeles del divorcio, te lo da el camarero.

? INTERROGATORIO A DIEGO AGUILAR
1. Joyas desaparecidas: duda.
2. Movimientos de la víctima: verdad.

Residencia de los Maldonado

ACCIÓN
1. Líate a mamporros con los 2 matones.

PISTAS
1. Camisa ensangrentada, colgada en la cocina.
2. Coartada del marido, vecina del 302.

Comisaría

Habla con el capitán e investiga las 2 cartas.

PISTAS
1. Ford cupé marrón, 1ª preguntas a Ángel.

? INTERROGATORIO A ÁNGEL MALDONADO
1. Último contacto: mentira + coartada del marido.
2. Trámites de divorcio, mentira + papeles.
3. Joyas desaparecidas: verdad.
4. Camisa ensangrentada: duda.

Frutería Just Picked

PISTAS
1. Bisturí, en la mesa junto al mostrador.
2. Caja de madera, en el cajón de la mesa.

? INTERROGATORIO A CLEM FEENEY
1. Collar característico: duda.
2. Contacto con la víctima: duda.
3. Movimientos de la víctima: verdad.

ACCIÓN
1. Usa la combinación de la nota (2,5,3) y luego persigue a Clem en coche y arréstale.

EL CASO DEL ZAPATO BLANCO

Escenario del crimen

PISTAS
1. Hora de la muerte, al inicio del caso.
2. Etiqueta de lavandería, cabeza del cadáver.
3. Huellas de bota, junto a la fallecida.
4. Huellas de neumático, en el suelo.

? INTERROGATORIO A CATHERINE BARTON
1. Personas sospechosas: verdad

Superior Laundry Services

PISTAS
1. Registro de lavandería, señala el F1363.

43 de Emerald Street

PISTAS
1. Cabo de proa, en el barco del jardín.
2. Caja de cerillas, en el salón, dormitorio...
3. Bolso, en la salita junto a la cocina.
4. Chaqueta mojada, colgada en la cocina.
5. Botas con barro, en el suelo de la cocina.

? INTERROGATORIO A LARS TARALDSEN
1. Sospechosos: mentira + cabo de proa.
2. Coartada de Lars: duda.
3. Estado de ánimo de la víctima: duda.
4. Último contacto: mentira + chaqueta.

Bar Baron

PISTAS
1. Taxi yellow cab 3591: 1ª pregunta a Benny.
2. Movimiento de la víctima: al dar con el taxi.

? INTERROGATORIO A BENNY CLUFF
1. Último contacto con la víctima: verdad.
2. Vagabundo sospechoso: duda.
3. Taxi yellow cab 3591: verdad.

ACCIÓN
1. Persigue primero a pie y luego en coche a Bates para poder interrogarle.

? INTERROGATORIO A RICHARD BATES
1. Contacto con la víctima: duda.
2. Movimientos: duda.

ACCIÓN
1. Conduce un coche de policía (que puede recibir avisos) y sigue al taxi hasta alcanzarlo

Comisaría Central

PISTAS
1. All american 249, 3ª pregunta a Jessop.

? INTERROGATORIO A JAMES JESSOP
1. Contacto con la víctima: duda.
2. Incidente con Bates: duda.
3. Movimientos antes del asesinato: duda.
4. En taxi con la víctima: duda.

Barrio de chabolas

ACCIÓN
1. Acaba con el sospechoso a puñetazos.

PISTAS
1. Periódico, en la caja de la derecha.
2. Trozo de cuerda, en la mesilla.
3. Monedero, en la otra mesilla.

Terminal de autobuses

ACCIÓN
1. Sigue el trayecto marcado en rojo (yendo 1º a la izquierda) hasta que des con el bus.

PISTAS
1. Itinerario de autobús, habla con la vendedora.
2. Último paradero, hablando con el busero.

Comisaría Central

? INTERROGATORIO A STUART ACKERMAN
1. Móvil del asesinato: mentira + cuerda.
2. Contacto con la víctima: duda.



LA MARIPOSA DE ORO es uno de los objetos que el asesino de la Dalia Negra arrebata a sus víctimas. ¡Hay que atraparle ya!.

HOMICIDIOS

EL CASO DE LA SECRETARÍA

Prestamista

PISTAS
1. Anillos empeñados, habla con el prestamista.

Estación de clasificación

PISTAS
1. Bolso, en la tela amarilla del suelo.
2. Mitad superior de carta, en el bolso.
3. Empleo en el cine, carné en el bolso.
4. Vagabundeo, cabeza de la víctima.
5. Anillo desaparecido, mano derecha.
6. Hora de la muerte, hablando con el forense.
7. Pintalabios, hablando con Ferdinand.

? PREGUNTAS A JOHN FERDINAND JAMISON
1. Manipulación de pruebas: verdad.
2. Descubrimiento del cadáver: duda.

Licorería Levine

PISTAS
1. Localización bolera, en el bolo del suelo.
2. Libro, a la derecha del camastro.
3. Compra de alcohol, hablando con Robbins.

? PREGUNTAS A ROBBINS
1. Contacto con la víctima: verdad.
2. Relación con la víctima: verdad.
3. Conocimiento de McCaffrey: duda.

Bar Mensch

PISTAS
1. Último paradero de la víctima, 2ª pregunta.

? PREGUNTAS A GROSVENOR McCAFFREY
1. Antecedentes: duda.
2. Relación con la víctima: mentira + libro.

Comisaría Central

Habla con el capitán, usa el teléfono y vete.

Bolera Rawling

ACCIÓN
1. Persigue a Jimmy (es el del mono azul que sale corriendo por la izquierda) y detenlo.

Apartamento de McCaffrey

PISTAS
1. Carta rota, en la mesita del salón.
2. Desmontador, en el suelo, lleno de sangre.

ACCIÓN
1. Sube por la azotea y detén a McCaffrey.

Comisaría Central

PISTAS
1. Acusación de Tiernan, 3ª pregunta a Tiernan.
2. Antecedentes McCaffrey, usando el teléfono.

? PREGUNTAS A TIERNAN
1. Relación con la víctima: mentira + paradero.
2. Libro de la víctima encontrado: duda.
3. Coartada Tiernan: mentira + compra alcohol.
4. Acceso al arma homicida: duda.
5. Antes del asesinato: mentira + acusación.

? PREGUNTAS A McCAFFREY
1. Coartada de McCaffrey: mentira + carta rota.
2. Acceso a arma: mentira + acusación Tiernan.
3. Servicio militar: mentira + antecedentes.

LOS ASESINATOS DE LA LUNA

Comisaría

PISTAS
1. Carta de la Dalia Negra, en la mesa.
2. Fragmento de Shelley, la otra carta.

ACCIÓN
1. Para encontrar todos los lugares a los que debes ir sin perder tiempo, echa un vistazo a la sección "Lugares importantes" de la guía para ver las direcciones detalladamente.

Pershing Square

PISTAS
1. Dos fragmentos, en lo alto de la fuente.
2. Tarjeta seguridad social, en la fuente.

Oficina de registro

ACCIÓN
1. Sube a lo alto, hasta la lámpara.

PISTAS
1. Reloj de Dreide Moller, en la lámpara.
2. Tercer fragmento, en la lámpara.

Biblioteca Pública de L.A.

ACCIÓN
1. Sube a la azotea por las tuberías, andamios...

PISTAS
1. Medallón de Antonia, en la azotea.
2. Cuarto fragmento, junto al medallón.

Pozos de brea de Westlake

ACCIÓN
1. Para poder avanzar por el camino de las tablas semi inundadas solo puedes seguir un camino: arriba, izquierda, arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo, derecha y arriba.

PISTAS
1. Zapato de Theresa, en el centro de tierra.
2. Quinto fragmento, en el mismo lugar.

Museo de Arte del condado

ACCIÓN
1. En el laberinto sigue las siguientes bifurcaciones: derecha, derecha, izquierda, y por último recto. Llegarás al centro del laberinto.

PISTAS
1. Anillo granate de Celine, al final del laberinto.
2. Sexto fragmento, también junto a la esfera.

Plató de intolerancia

ACCIÓN
1. Sube a lo más alto del plató y cuando todo se empiece a derrumbar aguanta el equilibrio.

PISTAS
1. Anillo de Evelyn Summers, en el trono.
2. Séptimo fragmento, en el trono.

Christ crown of Thorns

ACCIÓN
1. Entra en la iglesia, contempla la reveladora escena, entra en la casa y acaba con el asesino.

CASOS DE ANTIVICIO

1. EL BLACK CAESAR
2. EL GOLPE
3. DESTINO MANIFIESTO

BLACK CAESAR

Piso de los yonquis

PISTAS

1. Morfina del ejército, al empezar el caso.
2. Boleto, en la cartera, en el suelo.
3. Recipientes de palomitas, por toda la casa.
4. Garabato raro, en la mesa del salón.
5. Jeringuillas, en la puerta de la cocina.
6. Palomitas con morfina, el vaso en la cocina.
7. Nota sobre emisora, en la camisa del suelo.

Black Caesar

ACCIÓN

1. Persigue al chaval y entra en el Black Caesar.

PISTAS

1. Lotería ilegal, en la maleta del suelo.
2. Pase del Blue Room, en la maleta.
3. Jeringuillas actualizada, caja de cartón.
4. Morfina para su distribución, en la caja.

? INTERROGATORIO A FLEETWOOD MORGAN

1. Víctimas de sobredosis: mentira + morfina para su distribución.
2. Boletos recuperados, duda.

Agencia Jones

Pon la frecuencia 274 FM en la radio.

PISTAS

1. Jeringuillas actualizada, en la radio.
2. Finkelstein identificado, hablar con Jermaine.

? INTERROGATORIO A JERMAINE JONES

1. Morfina del ejército: duda.
2. Implicación de Ottie: mentira + traficante.
3. Vínculo con Mudanzas Rámez: duda.

Lotería ilegal

Obtén la combinación: cereza, campana y win. Puedes dejar fijos los que ya te hayan salido.

PISTAS

1. Jeringuillas actualizadas, en la tragaperras.
2. Pagaré, en el bastón de Ottie, tras detenerle.

? INTERROGATORIO A MERLON OTTIE

1. Morfina: mentira + Finkelstein identificado.
2. Pagaré de José Rámez: verdad.

Mudanzas Rámez

ACCIÓN

1. Persigue a José en coche y entra a investigar.

PISTAS

1. Periódico, en la mesa junto a la entrada.

Fábrica de hielo polar Bear

ACCIÓN

1. Sube por las escalerillas del fondo tras acabar con todos y usa la grúa para quitar la caja frente a la puerta y poder entrar.

EL GOLPE

Estadio de boxeo American Legion

PISTAS

1. Periódico, en las camillas de los púgiles.
2. Apuestas de los corredores, en la taquilla.

Hotel el Mar

Señala a Churchill en el registro del hotel.

PISTAS

1. Pago de los corredores, en la mesilla.
2. Cupón de revista, en la mesa.
3. Resguardo de entrada, cómoda del salón.
4. Telegrama, en la papelera de la entrada.

Motel Aleve

ACCIÓN

1. Noquea al tipo duro de la habitación.

PISTAS

1. Billete de autobús, junto al espejo circular.
2. Cunard Ascania, en la misma cómoda.

? INTERROGATORIO A CANDY EDWARDS

1. Paradero: mentira + cupón de revista.
2. Lista de apuestas: mentira + apuestas.
3. Planes para dejar la ciudad: duda.

Casa de apuestas

PISTAS

1. Libreta de corredores, junto al teléfono.

Segunda casa de apuestas

PISTAS

1. Tarjeta de yellow cab, junto al teléfono.

Terminal de autobuses interestatal

PISTAS

1. Revólver, en la puerta del baño.
2. Entrada de cine actualizada, en el bolso.

Cine Egipcio

ACCIÓN

1. Acaba con los dos matones y con Carlo.

ANTIVICIO

DESTINO MANIFIESTO

Club 111

Pon las 3 clavijas de derecha a izquierda.

PISTAS

1. Pase del Blue Room, en la trompeta.
2. Morfina, también en el estuche.
3. Morfina, bolsillo chaqueta cadáver C.
4. Cigarrilos Valor, en una caja al fondo.
5. BAR, las armas en el cuarto del fondo.
6. Robo del Coolridge, en el mismo sitio.

? INTERROGATORIO A CAMARERA

1. Tiroteo en el club 111: duda.
2. Conocimiento de McGoldrick: verdad.

Comisaría de Hollywood

Señala en el registro las palabras marcadas.

PISTAS

1. Valor robados, en el registro del Coolridge.
2. BAR robados, en el registro del Coolridge.
3. manifiesto, en el registro del Coolridge.

Blue Room

? INTERROGATORIO A ELSA LICHTMANN

1. Morfina del ejército: duda.
2. Víctimas de sobredosis: duda.

Club Mocambo

? INTERROGATORIO A MEYER HARRIS COHEN

1. Operación de drogas Finkelstein: duda
2. Tiroteo en el club 111: duda.

Tiroteo

ACCIÓN

1. Sube por las escalerillas de la parte trasera del edificio y acaba con el tirador.

PISTAS

1. Libreta del francotirador, bolsillo derecho.
2. Sexto de marines, 2ª pregunta a Félix.

? INTERROGATORIO A FÉLIX ALVARRO

1. Robo del Coolridge: duda.
2. Móvil del tiroteo: mentira + libreta.

Apartamento de Kelso

Solo llegamos y lo llevamos a comisaría.

Interrogatorio en Hollywood

? INTERROGATORIO A JACK KELSO

1. Morfina del ejército: duda.
2. Exmarine McGoldrick: verdad.
3. Armas robadas del Coolridge: verdad.
4. Robo del SS Coolridge: duda.

Cafetería Robert

ACCIÓN

1. Sigue a los 2 tipos en el coche y elimínalos.

PISTAS

1. Copia del manifiesto, bolsillo izquierdo.
2. Libreta del francotirador, en el otro bolsillo.
3. Periódico, en el suelo.

Correos de Hollywood

ACCIÓN

1. Acaba con los sospechosos en el tiroteo.

PISTAS

1. Confesión de Beckett, al morir él.
2. Tarjeta de visita, en la mano del cadáver.
3. Nota, en el cadáver del otro lado de la sala.

Cine chino Grauman

ACCIÓN

1. Persigue a los asesinos en coche y mátalos.

Punto de reunión

ACCIÓN

1. Acaba con todos los malos del callejón.

Comisaría de Hollywood

? INTERROGATORIO A COURTNEY SHELDON

1. Sexto de marines: mentira + nota.
2. Robo del Coolridge: mentira + confesión.



LOS ACONTECIMIENTOS se están poniendo muy feos al acabar con la trama de corrupción de antivicios.

1. EL INSTALADOR DE GAS
2. PASEO POR ELYSIAN FIELDS
3. LA CASUCHA
4. UNA INVITACIÓN AMABLE
5. UNA DOBLE DISTANCIA

EL INSTALADOR DE GAS

Incendio (Steffens)

PISTAS
1. Calentador revisado por Ryan, en el jardín.
2. Boleto del concurso, al hablar con Steffens.
3. Reconstrucción residencial, 1ª pregunta.

? INTERROGATORIO A DON STEFFENS
1. Concurso: verdad.
2. Reconstrucción residencial: duda.

Incendio (Sawyer)

PISTAS
1. Válvula reguladora, en el jardín.

ACCIÓN
1. Persigue al sospechoso pirómano.

Agencia de viajes Gulliver

En el registro señala a Steffens y Sawyer.

? INTERROGATORIO A JOHN CUNNINGHAM
1. Reconstrucción residencial: verdad.
2. Concurso: duda.

Obra en progreso de Elysian Fields

Solo tienes que llegar y hablar con el capataz.

Parque de bomberos 32

Pon la pieza marrón, la azul y luego el tubo.

PISTAS
1. Calentador revisado por Varley, habla con el jefe de bomberos.
2. Instaheat modelo 70, al hablar con él.

Fábrica Instaheat

PISTAS
1. Declaración de Ivan Rasic, 1ª pregunta Rasic.
2. Lista de instaladores, tras el interrogatorio.
3. Antecedentes de Clemens, Ryan y Varley, al hablar por teléfono.
4. Panfleto anarquista de Clemens, taquilla izq.
5. Panfletos anarquistas de Ryan, taquilla centro
6. Espirales antimosquitos, taquilla derecha.

? INTERROGATORIO A IVAN RASIC
1. Instaheat modelo 70: duda.
2. Ficha técnica: mentira + calentador revisado por Ryan.

Lugar de trabajo de Clemens

PISTAS
1. Declaración Clemens, 1ª pregunta.

INTERROGATORIO A WALTER CLEMENS
1. Conocimiento de Varley: duda.
2. Trabajo con Instaheat: duda.
3. Conocimiento de Ryan: mentira + panfleto Clemens.

Lugar de trabajo de Ryan

ACCIÓN
1. Persigue a Ryan cuando escapa en coche.

Lugar de trabajo de Varley

ACCIÓN
1. Detén a Varley disparando al aire.

Comisaría de Wilshire

PISTAS
1. Declaración de Ryan.

? INTERROGATORIO A MATTHEW RYAN
1. Literatura anarquista: mentira + panfletos.
2. Instaheat modelo 70: mentira + declaración Rasic.
3. Reconstrucción: duda.
4. Cargo de asesinato: duda.

? INTERROGATORIO A REGINALD VARLEY
1. Trabajo en la residencia: mentira + calentador Varley.
2. Reconstrucción: mentira + declaración Ryan.
3. Instaheat 70: mentira + espirales antimosquitos.




INCENDIOS

PASEO POR ELYSIAN FIELDS

Incendio

PISTAS

1. Periódico, en el jardín, cerca de la valla.
2. Cadáveres movidos, habla con el jefe.
3. Foto de familia, junto a los cadáveres.
4. Calentador, en el jardín, cerca del agujero.
5. Colillas, en la casa del vecino, junto al árbol.
6. Huellas de bota, al lado de las colillas.
7. Viaje, al hablar con el vecino.
7. Futuros derribos, 1ª pregunta a Forman.
8. Grulla de papel, te la da tu compañero.
10. Folletos de Elysian Fields, lo da el vecino.

? INTERROGATORIO A DUDLEY FORMAN

1. Testigo del fuego de Morelli: duda.
2. Actividad sospechosa: duda.
3. Demoliciones previstas: duda.
4. Concurso de viajes promocional: verdad.

Rancho escondido

ACCIÓN

1. Dispersa la revuelta a puñetazo limpio.

PISTAS

1. Cemento deficiente, en la pared de la dcha.

Elysian Fields

Habla con las secretarias para llegar a Leland.

PISTAS

1. Lista de empleados, al salir, mesa secretaria.

? INTERROGATORIO A LELAND MONROE

1. Relación Elysian con incendios: duda.
2. Concurso de viajes: mentira + folletos.
3. Compra de terrenos: duda.
4. Fuego en Rancho escondido: mentira + cemento deficiente.

Apartamento de Chapman

PISTAS

1. Espirales antimosquitos, en el maletero.
2. Munición del 45, también en el maletero.

Persigue el tranvía para detener a Chapman.





LA CASUCHA

Despacho de Kelso

PISTAS

1. Trozo de papel, al acabar de hablar con Elsa.
2. Indemnización, la carta que te da ella.
3. Expediente, investigando el archivo.

? INTERROGATORIO A ELSA LICHTMANN

1. Indemnización conflictiva: duda.
2. Relación con Butchwalter: duda.
3. Motivo de la disputa: verdad.

Obra de Elysian Fields

PISTAS

1. Albarán del cemento, mesa de la izquierda.
2. Orden de demolición, mesa de la derecha.
3. Comunicado, en la mesa de la orden.

Casa derruida de Elysian Fields

PISTAS

1. Tablas rotas, parte de atrás de la casa.

ACCIÓN

1. Dispara a la excavadora mientras huyes para ralentizarla y conseguir escapar con vida.

Estudios Keystone Films

PISTAS

1. Albarán de la madera, por la verja derecha.
2. Lata de película, en la screening room.
3. Película, al terminar de ver la peli.

Segunda obra de Elysian Fields

ACCIÓN

1. Acaba con los matones y ve a ver a Elsa.



UNA INVITACIÓN AMABLE



INCENDIOS

Apartamento de Curtis Benson

PISTAS

1. Títulos, en la mesa detrás de Curtis.
2. Contrato del seguro, mesa junto a la puerta.

? INTERROGATORIO A CURTIS BENSON

1. Móvil del fraude: mentira + títulos.
2. Reconstrucción: mentira + contrato seguros.
3. Liquidación de Butchwalter: duda.

California Fire and Life

PISTAS

1. Expediente, señala las coordenadas.
2. Revalorización, cartilla rosada en expediente.

Oficina del Registro

Coloca el plano en 34°, 4', 29" norte y 118°, 17' y 58" oeste. Divide 1876988 entre 90.000 en la calculadora y en la columna U señala 1876988.

PISTAS

1. Parcela de Elysian 1876988, al completar todos los puzles anteriores.

Apartamento de Kelso

Coge el teléfono y ve a ver a Monroe.

Mansión de Leland Monroe

ACCIÓN

1. Acaba con todos los enemigos del jardín. Cuidado con los 2 que esperan tras la puerta.

PISTAS

1. Periódico, en la mesa junto a la ventana.
2. Examina la caja fuerte y el papel de la mesa.

UNA GUERRA DISTINTA

Exterminadores rápidos

PISTAS

1. Periódico, en el mostrador de la tienda.

Control nuclear de ratas y bichos

Solo tienes que hablar con el dependiente.

Control de plagas de Westlake

Otra conversación en busca de pistas.

Consulta del Dr. Fontaine

PISTAS

1. Armario con morfina, a la izq. del cadáver.
2. Periódico, en la mesa del despacho.
3. Trazado de la autopista, coloca el papel calcado de la mesa en el plano.
4. Papeles del chantaje, señala Sawyer en la 2ª página del papel junto a la puerta.
5. Bola de cristal, en el suelo, junto al Doctor.

Barraca

PISTAS

1. Lanzallamas, mesa de la derecha.
2. Fotos de Okinawa, pared del cuarto.
3. Grullas de papel, en la mesa.

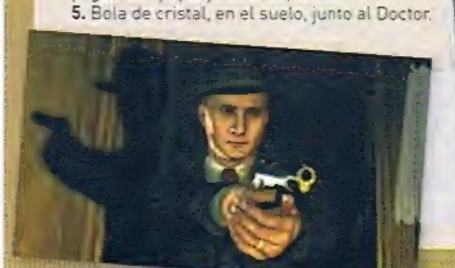
ACCIÓN

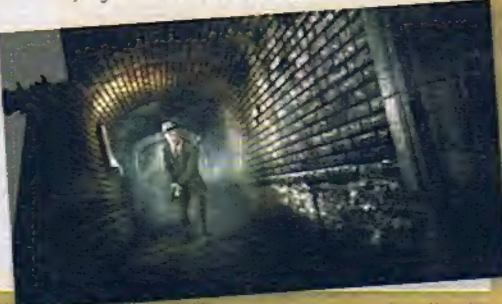
1. Acompaña a Kelso eliminando todos los coches que puedas de camino al río.

Túneles del río

ACCIÓN

1. Es una escena muy larga de acción. Toma la 1ª salida a la izq., sube por la escalerilla, ve por la derecha, cruza el puente, baja las escaleras, y sigue avanzando hasta Elsa.





TODOS LOS COCHES EXTRA

Aquí tienes la lista de los vehículos extra que están escondidos por las calles (y por los garajes) de la ciudad de Los Angeles esperándote para darte unos "voltios".

NOMBRE	DIRECCIÓN	EXPLICACIÓN
TALBOT G526	LUCAS AVENUE CON 6TH	Este robusto y potente vehículo está escondido en el garaje de la gasolinera que hay en esa esquina y, aunque no lo parece, es veloz.
DELAGE D8 120	ENTRE BEACON Y UNION AVE	Entra en el callejón con forma de L entre Beacon y Union con Central. Un bonito descapotable con bastante potencia.
DELAHAYE 135MS CABRIOLET	EN FRANKLIN, ENTRE IVAR AVENUE Y VINE	Está muy cerca de la zona comercial, escondido en un garaje de una casa normal y corriente. Es llamativo y potente. ¿Qué mas quieres?
CISILALIA CUPÉ	EN MELROSE CON VERMONT	Este elegante cochazo, fabricado en el año 1939, alcanza las 109 millas por hora, aunque le falta potencia.
STOUT SCARAB	ENTRE WHITTLIER Y LA 4TH	Pasado el río y en la parte más al este entre la 4th y whittlier encontrarás esta joya del diseño. Eso sí, es muy lento.
CORD 810 SOFTTOP	ENTRE MATEO Y SANTA FE	Está en un callejón a 2 manzanas al norte de Olympic Boulevard. Es un bonito descapotable que además resulta rapidísimo.
PHANTOM CORSAIR	ESQUINA DE TRACTION Y 3RD	Un poco más al norte de la esquina verás el garaje que esconde este aerodinámico y futurista modelo.
CHRYSLER WOODY	ENTRE LA 8TH Y LA 7TH	En una zona residencial al final de la 7th y la 8th. Es muy similar a los que "pillas" en la calle, pero sus puertas de madera molan.
DELAGE D8120 POUTOUT AERO	EN NORMANDIE CON LEMON GROVE	Escondido en una gran mansión tienes este modelo para "ricachones". Resultón, pero algo por debajo de los mejores autos.
FORD H-BOY	EN BEVERLY BOULEVARD CON DR. KINGSLEY	Este potente vehículo es además uno de los más originales en cuanto a diseño. Merece la pena darse unas vueltas con él.
DAIVIS DELUXE	EN MELROSE, ENTRE WILTON Y WESTERN AVENUE	En el garaje de una casa azul encuentras este peculiar coche, que es algo lento, pero perfecto para explorar pequeños callejones.
TUCKER TORPEDO	DARKWOOD CON WESTERN AVENUE	Tienes que dar un pequeño rodeo para poder entrar en el patio y hacerte con este "fistro" de la velocidad, que coge las 120 millas.
CADILLAC COCHE URBANO	ENTRE BRONSON Y GORDON CON FOUNTAINE	En el garaje de la gasolinera verás este coche que, aunque bonito, resulta muy parecido a los que puedes encontrar normalmente.
DUESENBERG WALKER CUPÉ	SANTA MONICA, ENTRE VINE Y GOWER	En el club del auto de Los Angeles. Tiene que ser de día para que las puertas estén abiertas y poder cogerlo. El más veloz de todos.
VOISIN C7	SUNSET BOULEVARD CON LA BREA	En la parte de atrás de la gasolinera que hace esquina encontrarás este elegante vehículo, con el que dejarte ver por las calles de L.A.

COMPLETA LOS 40 CRÍMENES CALLEJEROS

Siempre que vayas con tu coche de policía puedes recibir avisos de crímenes que se están cometiendo por toda la ciudad. Aquí los tienes todos.

NOMBRE	DIRECCIÓN	EXPLICACIÓN
PISTOLERO ENMASCARADO	EN LA 6th CON CERES	Tienes que perseguir al sospechoso y eliminarle. Si no lo haces a tiempo cogerá a un rehén para ponértelo mucho más difícil .
RAYOS CÓSMICOS	KOHLER CON INDUSTRIAL	Debes perseguir a pie a este simpático chiflado. Es una pena que tenga ese horrible final, pero no puedes hacer nada para evitarlo.
MUERTE EN LAS ALTURAS	SHATTO CON VALENCIA	Acaba con el matón de la parte baja del edificio (a la derecha), sube luego por la tubería hasta la azotea y elimina a los tres restantes. Recuerda que solo puedes usar las tuberías doradas.
DELINCUENTES A LA FUGA	EN LA ESQUINA DE LA 3rd CON HILL	Tienes que perseguir a unos sospechosos hasta un callejón y evitar (disparándoles) que se suban en el coche para fugarse.
EXCEDENTES MILITARES	ENTRE 9th Y HOPE	Es en una paralela a Hope yendo por la 9th. Debes acabar con dos delincuentes que acaban de matar a un policía y un tendero.
BANDIDOS HOTELEROS	EN 8th CON OLIVE	Persigue a los bandidos en coche hasta que llegues a un aparcamiento, donde tendréis que "solucionarlo" a tiros.
ATRACO AL PERISTA	EN MAIN CON 3rd	Elimina a los dos criminales entrando por la parte de atrás del local y sube luego a la azotea para salvar al rehén que retienen.
CON PICARDÍA	MAIN, ENTRE 2nd Y 1st	Debes de perseguir corriendo al pobre loco hasta que llegues a una azotea, donde tienes que reducirle a guantazo limpio.

PELEA DE BANDAS	EN LA 3rd, ENTRE LUCAS Y UNION AVENUE	Dos bandas de pandilleros mejicanos se enfrentan en un callejón al más puro estilo Tarantino. Dales su merecido a todos.
ATRACO EN EL CINE	EN BROADWAY ENTRE LA 5th Y 6th	Se trata de una trepidante persecución que acaba con un no menos espectacular tiroteo en una azotea a la que te lleva el atracador.
LA HORA AMATEUR	OLIVE, ENTRE 8th Y 9th	Es un emocionante tiroteo a oscuras en una joyería que están atracando unos bribones. Luego evita que la chica escape.
EN LA ESTACADA	FLOWER, ENTRE 5th Y 6th	Acaba con los atracadores. Con este crimen se acaban todos los de la categoría de tráfico. Debes esperar a que te asciendan.
EX VENGATIVO	ENTRE LOS ANGELES Y MAIN	Está muy cerca del pueblo de Los Angeles, pasando 1st (al norte). Debes perseguir y eliminar a un viejo maltratador.
LA SANGRE TIRA	EN LA MITAD DE GLENDALE BOULEVARD	No siempre debemos acabar con delincuentes. En este caso se trata de una "parejita" de cuidado, a lo Bonnie and Clyde.
MALENTENDIDO	EN UNION AVENUE	Entre Beverly y Temple. Un hombre acaba de matar a un asiático en nuestras narices. Persíguele a pie y dale "matarile".
ATRACO FRACASADO	EN FLOWER, ENTRE 5th Y 4th	Son un grupo de atracadores que huye hasta llegar a los túneles del metro. Desde aquí puedes coger una de las latas doradas.
CARIÑITO	ENTRE FLOWER Y GRAND CON 3rd	Puedes ir de frente y a lo loco, pero también puedes dar un rodeo para entrar por la parte trasera y sorprenderles.
BATALLA CAMPAL	BROADWAY ESQUINA CON 4th	Simplemente tienes que perseguir a un tío y acabar con él después de que intente escapar por las azoteas cercanas.
PESCADO ENLATADO	ALAMEDA, ENTRE 1st Y 2nd	Tan solo tienes que perseguir un camión hasta los canales del río de Los Angeles. Pese a que va en un camión, es muy rápido.
ASPIRANTE A LADRÓN	GRAND, ENTRE LA 5th Y LA 4th	Primero tienes que acabar con uno de los ladrones, que además ha cogido a una persona como rehén. Mata luego al de la azotea.
ASESINO DE POLICÍAS	EN LA 6th, ENTRE HILL Y BROADWAY	Esta misión es bastante facilona. Sigue a los 2 asesinos a la azotea (por las escalerillas) y acaba con ellos por el bien del cuerpo.
ATRACO AL BANCO	7th, ENTRE GRAND Y OLIVE	Acaba con los numerosos atracadores. Baja por el ascensor hacia la zona de la caja blindada para acabar con 5 ladronzuelos más.
CAÍDA MORTAL	HOPE CON 8th	Solo tienes que subir a la azotea a tiempo de salvarte.
ATRACO EN LA BOLERA	GRAND CON LA 9th	Es una pena que no podamos jugar a los bolos, pero al menos podemos dar al traste con las intenciones de estos ladrones.
BANDIDOS ASESINOS	BROADWAY, ENTRE 9th Y OLYMPIC	Debes acabar con los dos criminales del callejón. Con este crimen callejero completamos los de homicidios. Espera al ascenso.
CONFIDENTES	SANTA MONICA ENTRE VINE Y GOWER	Dentro del club del auto de Los Angeles debes perseguir a un hombre en coche (ojo que es muy diestro) y detenerle.
CAMERA OBSCURA	COLE CON FOUNTAIN	Persiguiendo al "aficionado" a la foto y observa su final.
COMUNISTAS	HOLLYWOOD CON HIGHLAND	Acaba con el grupo de ladrones que tienen rehenes.
LA LÍNEA AZUL	AL FINAL DE FRANKLIN AVENUE	Los atracadores se esconden detrás de la iglesia cercana. No lo permitas.
CONTRA TODO PRONÓSTICO	SUNSET CON IVAR AVENUE	Sigue al "presunto" delincuente al salir de las apuestas y acaba con él y su colega.
CAÍDA FATAL	7th CON CENTRAL	Debes perseguir a un viejo conocido en coche. Ni más ni menos que Dudley Lynch.
ACOSO	4th ENTRE SHATTO Y VIRGIL	Debes detener al ladrón de coches.
ALBOROTO PACHUCO	LOS ANGELES, ENTRE 5th Y 6th	Otro tiroteo a oscuras en una tienda.
MALA CITA	UNION, ENTRE 7th Y 8th	Hay que investigar el cadáver del callejón y subir a la azotea para acabar con el asesino a puñetazo limpio. Así da gusto.
ATRACO EN PLENO DÍA	UNION CON 3rd	Es una persecución a pie en la que podemos detener al sospechoso disparando al aire. Además, con este crimen se acaba Antivicios.
PROPENSO A ACCIDENTES	6th CON ALVARADO	Sigue el rastro de sangre y acaba con el sospechoso (William Shelton) a golpes.
BIENES ROBADOS	CATALINA, JUNTO A BEVERLY	Persigue a un tío que escapa en coche.
TIROTEO EN LA PARADA	BEVERLY CON UNION	Tienes que eliminar al numeroso grupo de atracadores. No muestres piedad.
ATRACO BANCARIO	MAIN, ENTRE 2nd Y 3rd	Tan solo tienes que perseguir a dos sospechosos en coche.
ATRACO EN EL CAFÉ	HILL, ENTRE 5th Y 5th	El último crimen callejero. Acaba con los 4 atracadores (primero el que tiene al rehén).

CONSIGUE LAS 50 LATAS DORADAS

Como homenaje al buen cine negro de los años 40, por toda la ciudad hay desperdigadas 50 latas doradas (rollos de película) con clásicos del género.

NOMBRE DE PELÍCULA	¿DÓNDE ENCONTRARLA?
ALMA EN SUPLICIO	En los túneles de tren de la misión callejera: atraco fracasado. Sigue por el túnel hacia la izquierda. En el primer desvío de la derecha, en el suelo, está la lata.
ENCADENADOS	Al final de Olympic, pasado el río, hay un edificio muy grande y vacío. En el suelo de la oficina de uno de los laterales del edificio conseguirás la dichosa "latita".
PERVERSIDAD	Entre Palmetto y 6th y entre Alameda y Mateo. Es una manzana llena de callejones. En el lado izquierdo, más cerca de Alameda, entre una barandilla roja y 2 cubos de basura.
CUERPO Y ALMA	Bajo el puente de la 7th que cruza el río hay una puerta (justo debajo de donde pone 7th en tu mapa). Sube por las escaleras y la verás en el suelo, junto a la pared y unos vagabundos.
DETOUR	En la esquina de Bay con Lawrence verás una zona con trenes parados. Está entre 2 vagones.
EL DEMONIO DE LAS ARMAS	Casi al finalizar la calle 1st, al cruzar el río verás unas vías de tren. Sigue los raíles hasta que llegues al silo. A sus pies encontrarás esta lata.
LA CASA DE BAMBÚ	En la esquina de Alameda con 1st hay un edificio abierto. Puedes entrar por ahí o por la esquina sur de la manzana, tras la barreras de acceso, detrás de Iron Works. Sube por las escalerillas donde las tuberías y la encontrarás en una de las esquinas.
MANOS PELIGROSAS	En Union Station. Entra y ve hasta el kiosco, donde puedes ver el rollo de esta película.
EXTRAÑOS EN UN TREN	En la esquina de Main y 2nd encontrarás un edificio junto a un aparcamiento. Desde allí puedes ver un sitio por el que entrar. Sigue el camino y te harás con la lata.
ÁNGELES CON CARAS SUCIAS	En Spring con 2nd hay un edificio con andamios de madera que ocupan toda la acera. Sube por las escalerillas del andamio hasta una habitación con sillas y una mesa en la que está la lata.
LOS SOBORNADOS	En la esquina de Olive y 3rd, subiendo las escaleras junto al teleférico de Angel´s Flight.
SED DE MAL	En la 6th, entre Hill y Broadway, entrando por el callejón pasado el cine Los Angeles, sube por la tubería, por 2 escalerillas más y llegarás a la azotea. La lata está junto al arco.
LA JUNGLA DE ASFALTO	En la terminal de Main street, ve por arriba, por la vías del tren, entre Maple y Los Angeles. Bajo la farola donde se vuelven a crear 2 nuevas vías tienes la lata.
RETORNO AL PASADO	Al sur de la 11th, entre Hill y Broadway, en la manzana del centro, hay otro almacén de ferrocarriles. Detrás de Murphy´s Motors. En la pista del medio está la lata.
EL GRAN CARNAVAL	En la 9th y Francisco, en la manzana al sureste del plató de intolerancia, hay un grupo de tiendas y casas. En el porche trasero de la casa blanca con adornos azules está la lata.
EL HALCÓN MALTÉS	En Grand Avenue, una manzana al norte de su cruce con 1st, salta la valla. Entre las maderas y el bloque de ladrillos encontrarás la lata de este peliculón.
QUE EL CIELO LA JUZGUE	Gira a la izquierda al final de Grand Ave. (por el norte). Luego gira a la derecha en la siguiente bifurcación. Ve mirando a la izquierda en esa calle hasta que veas una casa de techo verde abierta. En el jardín, junto a la valla (a la derecha de la puerta) te espera la lata.
CAYO LARGO	Al final de Figueroa, girando a la izquierda verás un sendero en tu mapa. Síguelo y llegarás a una especie de granja abandonada. En el porche lateral de una de las casas está la lata.
PERDICIÓN	En las instalaciones militares al sureste del mapa, junto a unas gradas, verás un grupo de mesas con la lata. Está detrás de una que se ve el interior, pero donde no podemos entrar.
CONTRATADO PARA MATAR	Donde Beverly se convierte en 1st hay una manzana grande de color negro que es una obra muy grande. Debajo de la grúa, pasando por las maderas, en el suelo, verás la lata.
RIFIFÍ	En la 6th, entre Valencia y Witmer, gira a la izquierda (hacia el norte). Pasa las dos primeras casas, y en el grupo de 3 siguientes, en el porche delantero de la casa azul tienes la lata.
CHANTAJE EN BROADWAY	En Union, entre 3rd y 6th, en un edificio en obras, cerca de la rampa, junto a la caseta.
HISTORIA DE UN DETECTIVE	Entre la 8th y la 9th con Beacon verás una especie de centro comercial. En la planta inferior, frente a las escaleras y junto a un árbol, obtendrás la lata.
NOCHE EN LA CIUDAD	En el parque MacArthur, en la pequeña isleta del estanque conseguirás una nueva lata.
LA CIUDAD DESNUDA	En la esquina de Beverly Boulevard y Bonnie Brae hay un grupo de casas. En el porche lateral de la primera casa, la de color azul, tienes otra lata que añadir a tu colección.
EL RELOJ ASESINO	Entre Alvarado y Grand View hay un camino con muchas curvas que va ascendiendo (con mansiones a los lados). En lo más alto de la loma, en el número 131 de la calle (en una mansión blanca), en el porche delantero de la casa tienes otra lata más.
ATRACO PERFECTO	En la esquina de 6th con Commonwealth hay una iglesia. La lata está en uno de los soportales.

LA SOMBRA DE UNA DUDA	En Beverly con Coronado verás un sendero que te lleva hasta un aeropuerto. En uno de los hangares que están abiertos, junto a una avioneta, en el suelo, está la lata.
COMBATE TRUCADO	En Berendo con 6th, en la esquina, verás un grupo de casas con escalinatas. Ve al porche trasero de la casa blanca con adornos azules para coger una lata más.
LAURA	En lo que sería la continuación de 2nd, entre Virgil y Vermont, hay un parque infantil. En una de las mesas del parque encontrarás otra lata más, ¡y ya van 30!
EL TERCER HOMBRE	Al final de Hoover, hacia el norte, llegarás a un parque elevado sobre un montículo, tras las casas. Sube y coge la lata que verás en el suelo junto al árbol.
LA DAMA DE SHANGAI	Donde se juntan Council y 1st (hacia el este) verás un campo de béisbol. En la arena donde se coloca el lanzador, en el suelo, tienes esta nueva lata.
EL QUINTETO DE LA MUERTE	En 1st, entre Mariposa y la manzana siguiente al este. En la primera casa de la esquina, que está en obras (como el resto de las de Elysian Fields), en el suelo tienes otra más.
M, EL VAMPIRO DE DÜSELDORF	En Rosewood con Berendo hay un grupo de casas. En una de las esquinas hay una casa blanca (baja) y una verde (más alta). En el jardín que las separa, junto a un sube y baja, está la lata.
ENCRUCIJADA DE ODIOS	En Melrose con Heliotrope Drive, en una de las esquinas del circuito de velocidad, pasado el aparcamiento. Verás un trailer de camión aparcado; verás la lata en el suelo, cerca de él.
MERCADO DE LADRONES	En la esquina de Rosewood y Harvard verás uno de los muchos restaurantes en los que puedes entrar a echar un vistazo (en este caso un Joe´s). En la entrada principal, sobre el mostrador, sobre una de las vitrinas de productos tienes otra lata que añadir.
AL ROJO VIVO	Entre Mariposa y Alexandria, en la sexta manzana al norte de Melrose, en un grupo de casas. Sube por las escaleras de la cara sur del edificio verde y llegarás hasta esta lata.
TESTIGO ACCIDENTAL	En Hobart, en la manzana que divide Santa Monica y LemonGrove Avenue, en la mansión con techo rojizo de la esquina. La encontrarás detrás del garaje, junto a la fuente.
EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES	Al final de Melrose, hacia el oeste, verás una pequeña plazoletilla entre las tiendas. Bajo el árbol que hay en el centro descubrirás una lata más que sumar a tu búsqueda.
LA MUJER DEL CUADRO	Al final de LemonGrove, hacia el oeste, ve por la calle que divide esa manzana. Hay un grupo de casas bajas muy nuevas. Bajo un árbol y sobre la mesa encontrarás esta lata.
LA ESCALERA DE CARACOL	En Santa Monica, entre Wilton y Saint Andrews, verás un bonito parque junto a unas tiendas. En una de las esquinas del parque, pegado a la verja, y bajo un árbol se encuentra la lata.
LA NOCHE DEL CAZADOR	Al final de Fountain, hacia el este, en el patio del Motel Hillside, pasado el aparcamiento, verás una piscina. En una de las esquinas, en el suelo tienes la lata de este peliculón.
LARGA ES LA NOCHE	En la esquina de Saint Andrews y Sunset Boulevard verás un grupo más de casas. En el pasillo que divide las dos hileras de casas, justo donde está la letra "d" de Hollywood (en tu mapa) verás una casa azul verdosa. La verás en el porche trasero, junto a la puerta.
EN UN LUGAR SOLITARIO	En el Centro con Romaine o Santa Monica, según de donde vengas, verás un curioso campo de minigolf ambientado en Hawai. En el círculo de uno de los hoyos descubrirás esta película.
GILDA	En el pico que forman Cahuenga y Cole cuando convergen verás una de esas estaciones de servicio con forma de "Y". En la parte de atrás, bajo dos palmeras muy altas, verás esta nueva peli.
AL BORDE DEL PELIGRO	En Sunset Boulevard, llegando a la esquina con El Centro, verás el cine Palladium. Entra en el soportal del cine y verás esta nueva lata en el suelo.
LA CARTA	En Las Palmas con Selma, detrás de "Crossroads of the World", hay una zona de casas con techo de madera. Sube por las primeras escaleras de la izquierda hasta coger la preciada lata.
FUERZA BRUTA	En Selma con Schader verás una calle cortada que va pasando por pequeñas casas hasta llegar a un campo de fútbol americano. Justo donde acaba la calle, antes del campo, en el suelo, podrás hacerte con una de las últimas latas.
EL SUEÑO ETERNO	En La Brea con Hollywood verás una nueva estación de tren. Sigue el curso de las vías hasta el silo, bajo el cual hallarás la penúltima lata.
CALLEJÓN DE LAS ALMAS PERDIDAS	En Franklin Avenue con el final de Ivar Avenue, al norte, verás un aparcamiento. A la izquierda del grupo de tiendas con techos de tejas, junto a los cubos de basura y bajo el cartel publicitario, verás la última lata del juego. ¡Enhorabuena!

DESCUBRE LOS 30 LUGARES IMPORTANTES

La ciudad de Los Angeles está tan bien recreada que se han incluido los sitios más emblemáticos de la época. No es fácil encontrarlos... ¿o quizá sí?

NOMBRE	DIRECCIÓN
NATIONAL BISCUIT COMPANY	ENTRE INDUSTRIAL Y 7th CON MATEO, EN UNA BOCACALLE
VIADUCTO DE 6th STREET	EN LA CALLE 6th, AL CRUZAR EL RÍO
VIADUCTO DE 4th STREET	EN LA CALLE 4th, AL CRUZAR EL RÍO
L.A. COLD STORAGE CO.	EN LA 4th, ENTRE CENTRAL Y ALAMEDA
TERMINAL DE MAIN STREET	EN 6TH CON LOS ANGELES
LOS ANGELES EXAMINER	AL SUR DE HILL Y BROADWAY CON 11th
CINE RKO	EN 8th Y HILL STREET
PERSHING SQUARE	LA PLAZA QUE FORMAN 6th Y 5th CON OLIVE Y HILL
EDIFICIO BRADBURY	EN BROADWAY CON 3rd
BIBLIOTECA PÚBLICA DE LOS ANGELES	ENTYRE FLOWER Y GRAND CON LA 5th
ANGL´S FLIGHT	EN 3rd CON HILL
OFICINA DEL REGISTRO	EN BROADWAY PSADA 1st
UNION STATION	EN ALAMEDA AL NORTE
EL PUEBLO DE LOS ANGELES	LA PLAZA ENTRE ALAMEDA Y BROADWAY, FRENTE A UNION STATION
CHINATOWN	CASI AL FINAL DE LA CALLE BROADWAY, AL NORTE
CHRIST CROWN OF THORNS	AL SUR DE 9th Y AL OESTE DE FRANCISCO
DECORADO DE INTOLERANCIA	ENTRE FRANCISCO Y BIXEL CON LA 8th
HOSPITAL GOOD SAMARITAN	AL NORTE DE LUCAS CON WILSHIRE
HOTEL MAYFAIR	EN LA 7th CON WITMER
PARQUE MACARTHUR	EN WILSHIRE, ENTRE PARKVIEW Y ALVARADO
PARK PLAZA	EN LA 6th CON PARK VIEW
POZOS DE BREA DE WESTLAKE	MÁS ABAJO DE SAN MARINO
MUSEO DE ARTE DE L.A.	ENTRE LA 8th Y LA 9th CON HOOVER
BULLOCK´S WILSHIRE	WILSHIRE BOULEVARD CON WILSHIRE STREET
BROWN DERBY	EN VINE, ENTRE SELMA Y HOLLYWOOD
CROSSROADS OF THE WORLD	EN SUNSET BOULEVARD, ENTRE HIGHLAND Y WILCOX
MUSSO AND FRANK GRILL	EN HOLLYWOOD, ENTRE LAS PALMAS Y WHITEY
EDIFICIO MAX FACTOR	EN HIGHLAND CON HOLLYWOOD
HOTEL ROOSEVELT	EN ORANGE DRIVE, ENTRE HOLLYWOOD Y HAWTHORN
CINE GRAUMAN	EN HOLLYWOOD, ENTRE ORANGE DRIVE Y ORCHID AVENUE



EL DECORADO DE INTOLERANCIA, la película de D.W. Griffith, es el escenario de un tiroteo en uno de los casos del juego



EL CINE RKO era otro de los lugares emblemáticos de la época, y también podemos visitarlo. ¡Ponen los últimos estrenos!

Wii

de Blob 2



TENER TODOS LOS EXTRAS

Introducid los códigos que mencionamos aquí para conseguirlos.

Tiempo Bonus:

- Mantened apretados **C** y **Z** y presionad **1, 2, 1, 2** para conseguir un extra de tiempo de 90 minutos.

Incremento de armadura:

- Mantened presionado **C** y **Z** y apretad los botones **1, 2, 1, 1**.

Vida Extra Life:

- Mantened presionado **C** y **Z** y apretad los botones **1, 1, 2, 2**.

Ivy the Kiwi?

CONSEGUIR MODO BONUS

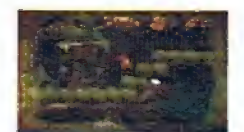
Completad el juego una vez para desbloquear el modo bonus, que cuenta con 50 niveles nuevos en una dificultad mayor.

TENER EL TRAJE DE PERRO

Encontrad las 10 plumas rojas escondidas en los 100 niveles del juego para cambiar la apariencia de Ivy desde el menú principal.

CONSEGUIR EL LIBRO DE IMÁGENES

Terminad el juego para acceder al Libro de imágenes desde el menú principal. El Libro de imágenes permite ver de nuevo las secuencias de intro y del final del juego.



Kirby´s Epic Yarn

PAPEL DE PARED DESBLOQUEABLE

Lo primero que debéis hacer es terminar todas las misiones que os encarguen vuestros vecinos. Cuando las acabéis, los personajes os esperarán en casa de Kirby para premiaros con diferentes papeles de pared. Son los siguientes:

- Papel de Zeke.
- Papel de Beadrix.



- Papel de Carrie.
- Papel de Buster.
- Papel de Mara.

TÍTULOS DE CRÉDITO

Al completar el juego aparecerán los títulos de crédito, que podréis volver a ver (algo que nos extraña, la verdad) en el menú "Películas" desde el menú principal.

TODOS LOS MUEBLES

Para poder conseguir todo el mobiliario debéis tener en cuenta que algunos elementos decorativos solamente aparecerán si derrotáis a ciertos jefes finales.

Colgantes de campanas:

- Acabad con Yin-Yarn.

Muñeco del Rey Dedede:

- Como es lógico, debéis derrotar al Rey Dedede.

Muñeco del Caballero de Meta:

- Dadle caña al Caballero de Meta.

Cama estrella:

- Venced a Yin-Yarn.

PISTAS DE MÚSICA OCULTAS

Durante la aventura iréis consiguiendo pistas de música que corresponden a todas las fases del juego. Sin embargo, hay algunas que solamente aparecerán si terminái la historia. Son estas: pista de Dream Land, pista de los Créditos Finales y pista de Yin-Yarn.

Spiderman: Shattered Dimensions

DESBLOQUEAR TRAJES

Introducid estas combinaciones de botones después del tutorial para conseguir el traje correspondiente:

Traje Spider-Hierro (Niveles 2099):

- ↑, →, →, →, ←, ←, ←, ↓, ↑.

Traje Spider-Escarlata (Niveles Amazing):

- →, ↑, ←, →, ↑, ←, →, ↑, ←, →.



Traje Zona negativa (Niveles Noir):

- ←, →, →, ↓, →, ↓, ↑, ←.

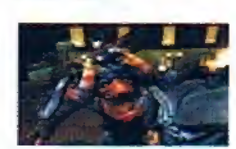
Thor

CONSEGUIR TRAJE FINAL

Para desbloquear el traje final de Thor, el traje Destructor, terminad el juego en cualquier nivel de dificultad y podréis usarlo.

DIFICULTAD RAGNAROK

Este es el nivel de dificultad más alto y si queréis jugar con él antes tendréis que terminar el juego en cualquier nivel de dificultad. Tampoco es tan difícil teniendo ese pedazo de martillo que tiene Thor...



The Conduit 2

CÓDIGOS PROMOCIONALES

En el apartado de Extras, dentro de "Códigos promocionales", introducid estos que os proporcionamos gratuitamente para conseguir unas buenas ventajas. Si es que os lo ponemos en bandeja de plata...

EYEOFRA:

- Desbloquea el Ojo de Ra ASE.

14KARMOR:

-Desbloquea la Armadura Destructora de oro (solo para jugar en el modo Online).

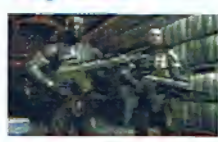
PlayStation 3

BulletStorm



TOMAOS UN BUEN TRAGO
Como sabéis, a lo largo del juego vamos encontrando botellas que sirven para calmar el apetito alcohólico del amigo Gray. Al beberlas no solo vemos las cosas borrosas, sino que obtenemos puntos extra al matar enemigos. Hay una serie limitada de botellas, pero si no tenéis ganas de buscarlas todas, bebeos una y haced que os maten inmediatamente después. Al volver a jugar, la botella estará ahí de nuevo y podréis volver a sumarla al marcador. Se puede repetir la acción infinitas veces.

Crysis 2



DESBLOQUEAR NEW GAME PLUS
Terminad el modo Campaña y desbloquearéis el modo "New Game Plus", en el cual contaréis desde el principio de la partida con todos los módulos de armadura que hubierais conseguido.

MINI-JUEGO FLASH OCULTO
Cuando estéis en la pantalla de créditos, apretad el botón de disparo cinco veces para que aparezca un pequeño juego en flash al que podréis echar una partida mientras aparecen los títulos de crédito.

Dragon Age 2

DINERO Y EXPERIENCIA
Si queréis conseguir dinero y experiencia a raudales, tenéis que cumplir una de las misiones en la que debéis encontrar y devolver un objeto a su dueño. Cuando lo vayáis a entregar, desenvainad la espada y, cuando se guarde automáticamente, apretad **X** sin parar para que el dinero y la experiencia aumenten vuestra codicia.

Dynasty Warriors 7

CONSEGUIR LA LIEBRE ROJA
Finalizad la Batalla por la Supremacía y conseguiréis la Liebre Roja.

TODOS LOS PERSONAJES
Al finalizar la Historia se habrán desbloqueado unos cuantos personajes, pero aún así hay algunos que solo se consiguen completando las Batallas Legendarias.

Cai Wenji:
- Batallas Legendarias 1 a 3 de Cai Wenji en el Modo Conquista.

Cao Ren:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Cao Ren en el Modo Conquista.

Da Qiao:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Da Qiao en el Modo Conquista.

Diao Chan:
- Batallas Legendarias 1 a 3 de Diao Chan em el Modo Conquista..

Lian Shi:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Lian Shi en el Modo Conquista.

Ma Chao:
- Batallas Legendarias 1 y



Portal 2

TODOS LOS EXTRAS
En mitad de una partida, introducid cualquiera de estas combinaciones de botones para desbloquear el truco correspondiente:

Crear caja:
- ●, X, ●, ▲, ↓, ●, X, ●, ▲.

Colocar el portal en cualquier parte:
- ▲, X, ●, X, ●, ▲ (2), X, ←, →.

Bola de fuego de energía:
- ↑, ▲ (2), ■ (2), X (2), ● (2), ↑.

Proyectil cohete de fuego:
- ↑, ▲ (2), ● (2), X (2), ■ (2), ↑.

Portal pistola V1:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ▲ (2).

Portal pistola V2:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ■ (2).

Portal pistola V3:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, X (2).

Portal pistola V4:
- ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ● (2).

Actualización de la pistola Portal:
- ■, ●, L1, R1, ←, →, L1, R1, L2, R2.

Modo No clipping:
- ↑ (3), L1, ↑ (3), R1, ↑ (2).

Safe toggle:
- L3 (4), R3 (4), R1 (2).

Status toggle:
- L3 (4), R3 (4), L1(2).

Modo Wireframe:
- L1 (2), R1 (2), L1, R1, L1, R1, ←, →.

NUEVA PANTALLA DE TÍTULO:
Debéis terminar el modo campaña para un jugador.

OBJETOS EN LA TIENDA
Podéis desbloquear estos objetos en la tienda si hacéis lo que os indicamos:

Gorro biónico:
- Completad con éxito "Lunacy".

Bander WWC:
-Completad con éxito "High Five".



2 de Ma Chao en el Modo Conquista.

Ma Dai:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Ma Dai en el Modo Conquista.

Wang Yuanji:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Wang Yuanji en el Modo Conquista.

Xiahou Ba:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xiahou Ba en el Modo Conquista.

Xiao Qiao:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xiao Qiao en el Modo Conquista.

Xing Cai:
- Batallas Legendarias 1 a 3 de Xing Cai en el Modo Conquista.

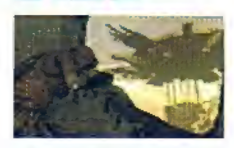
Xu Huang:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Xu Hang en el Modo Conquista.

Yue Ying:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Yue Ying en el Modo Conquista.

Zhen Ji:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Zhen Ji en el Modo Conquista.

Zhou Tai:
- Batallas Legendarias 1 y 2 de Zhou Tai en el Modo Conquista.

Invasión a la Tierra



■ NUEVOS MODOS DE JUEGO

Para conseguir tres nuevos modos de juego debéis ir jugando en los diferentes niveles de dificultad.

Modo Hollywood:
- En este modo los enemigos son cabezones. Debéis completar el modo Campaña en el nivel de dificultad Fácil.

Doble-Física:
- Aquí las explosiones son mucho más fuertes que en los demás modos. Terminad la Campaña en el nivel de dificultad Medio.

Tipos Duros:
- Ahora os encontraréis con que los enemigos tienen más resistencia. Para conseguirlo terminad el modo Campaña en el nivel de dificultad Difícil.

Tiger Woods PGA Tour 2012

■ CONSEGUIR 50.000 PUNTOS

Para pillar por la cara 50.000 puntos de experiencia debéis tener grabada una partida de *Tiger Woods PGA Tour 2011.*

WWE All Stars

■ CONSEGUIR NUEVAS ARENAS

Podéis conseguir nuevos escenarios en los que luchar si hacéis...

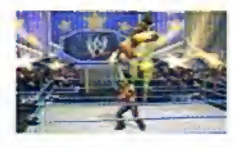
SummerSlam:
- Venced en 10 combates de cualquier modo de juego con una estrella creada.

Classic Smackdown:
- Completad el modo Path of Champions con una estrella creada.

All-Stars:
- Ganad un combate con una estrella creada por vosotros.

■ TODOS LOS PERSONAJES

Entre leyendas y luchadores actuales tenéis unos cuantos "guerreros" ocultos. El requisito indispensable es hacerlo siempre



ganando un combate en el modo Fantasy Warfare.

Eddie Guerrero:
- Ganad con este personaje contra Rey Misterio.

Shawn Michaels:
- Venced con este personaje contra El Enterrador.

Jack Swagger:
- Ganad usando a Swagger contra el Sargento Slaughter.

Sargento Slaughter:
- Usadle para ganar contra Jack Swagger.

Jimmy Snuka:
- Lograd la victoria con él contra Kane.

Kane:
- Ganad con Kane contra Jimmy Snuka.

Drew McIntyre:
- Lo conseguiréis si ganáis con él contra Roddy Piper.

The Miz:
- Aparecerá cuando ganéis con él a Mr. Perfect.

Mr. Perfect:
- Ganad con Perfect contra The Miz.

Edge:
- Luchad con él contra Bret Hart y venced.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Skate 3

■ BUENOS TROFEOS Y CÓDIGOS

Hola a todos los seres humanos y no tan humanos que leéis Hobby Consolas. Aquí os dejo unos trucos para facilitaros la vida... y los trófeos.

■ TROFEO "LLÉVALO AL LÍMITE"

Simplemente id a Skate Park y entrad en una plantilla llena.

■ TROFEO "GUAU"

Os recomiendo ir al Skate Park del Estadio, dado que es más fácil realizar cualquier truco porque hay más espacio... los multiplicadores también ayudan. Tened en cuenta que hay que conseguir 10.000 puntos. También sirve para el trofeo "Pirata de los trucos" (30000 puntos).

■ CODIGOS

Para jugar como Isaac Clarke (*Dead Space*), introducid 'daedspacetoo'.
Para tablas flotantes, introducid 'mcfly'.
Para jugar con skaters mas pequeños, introducid 'miniskaters'.

Pedro Hita (email)

Xbox 360

Dead Rising 2



UNIFORMES Y EQUIPACIONES

Para vestir a vuestro personaje con las ropas especiales del juego seguid estas instrucciones.

Chaqueta de Campeón:
- Ganad un episodio TIR Online.

Ropa de convicto:
- Matad a 10 psicópatas.

Traje de hombre de negocios:
- Probaos toda la ropa del juego.

Casco TIR:
- Conseguid 1.000.000 de dólares en TIR Online.

Uniforme TIR:
- Ganad 5.000.000 de dólares en TIR Online.

Máscara de Hockey:
- Usad todas las armas cuerpo a cuerpo con los zombies.

Ropa rota:
- Matad a 1.000 zombies cuerpo a cuerpo.

Traje del centro comercial Willamette:
- Rescatad a cincuenta supervivientes.

Ropa de camarera, camisa de bolera, chaqueta de caza y Trajes:
- Empezad una partida importando un archivo del DLC *Case Zero*.

COMPLEMENTOS DE GHOSTS'N GOBLINS

Si conseguís las cuatro partes de la armadura del caballero de *Ghosts'n Goblins* y os las colocáis, el daño que os hagan los enemigos será la mitad. Pero ojo, porque si vuestra salud se queda al 50% o menos, el daño que os hagan sería el mismo que si fuerais totalmente desnudos. Aquí están las zonas donde podéis localizar las piezas y la barba de Arthur.

Barba:
- Está en la parte trasera de la peluquería de "Wave Of Style" en Royal Flush Plaza.

Armadura:
- Completad el juego desbloqueando el final S.

Botas:
- Gastad 2 millones de dólares en la casa de empeños "Moe's Migitations" en Platinum Strip.

Casco:
- Rescatad a Jack en "Meet the Family" y luego ganadle al póker en la misión "Ante Up".

Dead Space 2



NODOS Y DINERO INFINITOS

En el capítulo 15, en la habitación del final, encontraréis una mesa de trabajo y un punto de guardado. Volviendo hacia atrás en el pasillo veréis que además hay una habitación que debéis abrir usando un Nodo y que contiene dos Nodos, un semiconductor Ruby y una serie de objetos al azar. Recogedlo todo y volved al punto de guardado. Salvad la partida y volved a cargarla. Cuando haya cargado, regresad a la habitación cerrada que necesita un Nodo para ser abierta y ¡los objetos estarán allí de nuevo! Repetid el proceso las veces que queráis para llenar vuestro inventario de Nodos, semiconductores y dinero.
Del mismo modo, encontraréis un proceso similar a ese en habitaciones de los Capítulos 6, 7 y 14.

TRAJES EXTRA DESBLOQUEABLES

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear varios trajes, pero no unos trajes cualquiera, no; unos trajes que se pondría el mismísimo George Clooney. Hacedlo, y al iniciar una nueva partida el traje de antidisturbios estará disponible en la tienda, el de ingeniero esquemático cerca de la primera tienda, el élite clásico lo encontraréis en el capítulo 6, el élite de seguridad en el capítulo 9, y el élite avanzado en el capítulo 11.

TRAJE ANTIDISTURBIOS

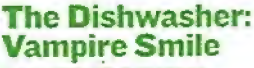
Para conseguirlo rápidamente solo tenéis que iniciar una sesión con vuestra cuenta de EA a través del juego *Dead Space iOS* (iPhone o iPad). Al hacerlo desbloqueareis el traje antidisturbios. Este traje aumenta en un 10% el daño que hacéis de rayo de contacto, otorga 25 ranuras de inventario y sube la armadura un 25 %.

CONSEGUIR LA PARTIDA +

Completad el juego para desbloquear la



Partida +. Al comenzar una nueva partida lo haréis manteniendo todas las armas, objetos e inventario que hayáis adquirido en la partida anterior. En esta segunda partida os aconsejamos empezar con el nivel Normal, porque así



The Dishwasher: Vampire Smile

FOTOS DE JUGADOR

Para que decoréis vuestro avatar.

Vampire Smile:
- Completad el primer nivel del modo historia.

Paka:
- Completad el modo historia en el nivel de dificultad Samurai con Yuki o con The Dishwasher.

Javier López (email)



conseguiréis pronto todos los trajes, mejorar las armas y lograr botiquines y recargas de estabilización para poder llenar la caja fuerte.



■ DIFICULTAD IMPOSIBLE

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el nivel de dificultad Imposible. Este nivel de dificultad solo permite jugar desde la última partida guardada y además solamente deja guardar tres veces durante toda la aventura. Tampoco se puede jugar usando la Partida +. Aunque claro, si tenemos en cuenta lo chungo que es, casi mejor...

Lego Piratas del Caribe

■ TODOS LOS PERSONAJES

Poned la partida en pausa e id a la opción "Extras", luego seleccionad "Introducir Código" y allí meted cualquiera de los que os desvelamos a continuación. Estos trucos valen también para PS3:

vdjspw:
- Jack Sparrow.

dlrr45:
- Angelica (disfrazada).

ew8t6t:
- Ammand el Corsario.

vgf32c:
- Caníbal enfurecido.

d3dw0d:
- Barba negra.

zm37gt:
- Clanker.

644thf:
- Clubba.

4djlkr:
- Davy Jones.

ld9454:
- Gobernador Weatherby Swann.

y611wb:
- Cañonero.

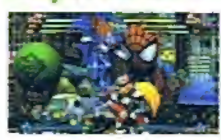
64bnhg:
- Caníbal hambriento.

bwo656:
- Jacoby.

13glw5:
- Jimmy Legs.

rked43:
- Rey Jorge

rt093g:
- Koehler.



gdetde:
- Maestra Ching.

wev040:
- Phillip.

rx58hu:
- Intendente.

p861jo:
- El Español.

kdlfkd:
- Twigg.

Marvel vs. Capcom 3



■ DESBLOQUEAR PERSONAJES

Para conseguir estos personajes tenéis que lograr los puntos que os señalamos, bien jugando online o bien terminando el modo para un jugador.

Akuma:
- 2000.

Sentinel:
- 4000.

Hsien-Ko:
- 6000.

Taskmaster:
- 8000.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Mafia II

■ DEBLOQUEAR CAJA FUERTE

Envío este truco porque vi en una guía que no aparecía cómo hacerlo.
Para evitar que salte la alarma de la caja fuerte en la misión 3 de *Mafia II* tan solo hay que bajar al sótano, donde hay varios almacenes. Bien, pues justo en el almacén que está a la izquierda de donde encuentras la revista Playboy hay un panel de control. Al presionar X (en Xbox 360) o Cuadrado (en PS3) la alarma se desactivará y cuando consigamos los tiques de la gasolina podremos salir tranquilamente por una ventana del piso de arriba del edificio.
P.D: Para hacerlo hay que eliminar a los guardias de seguridad.

Juan Carlos Esteve (email)

Portal 2

■ RECOMPENSAS DE AVATAR

Si queréis decorar a vuestro Avatar de Xbox 360 con algún que otro motivo de *Portal 2*, nos busquéis más. A continuación os ofrecemos la solución a vuestros desvelos.

Cubo compañero:
- Para que sea vuestro tenéis que superar el modo campaña para un sólo jugador.

Camisa Love:
- Debéis abrazar a tres amigos en el modo Cooperativo.

Sombrero Portal 2:
- Sobrevivid a la anulación manual.

Camiseta Portal 2:
- Completad el juego en el modo Cooperativo.

Camiseta Torreta:
- El reto es completar la cámara de pruebas número 10 en menos de 70 segundos.

WWE All Stars

■ TODOS LOS CÓDIGOS POSIBLES

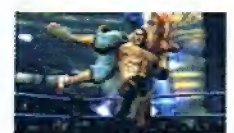
Introducid los siguientes códigos en el menú principal para desbloquear todos los extras de este divertido juego. Tanto estos trucos como los de la sección de PlayStation 3 son válidos para las dos consolas.

Trajes alternativos de Steve Austin y Punk:
- ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

Trajes alternativos de Jake Roberts y Randy Orton:
- ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.

Trajes alternativos de John Morrison y Randy Savage:
- ↓, ←, ↑, →, →, ↑, ←, ↓.

Desbloquear todo (Arenas, personajes, vestimentas):
- ←, Y, ↓, ←, Y, X, ←, X, Y, ↓, →, X, ←, ↑, X, →.



Nintendo DS

Lego Ninjago



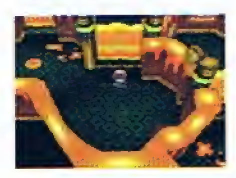
■ DESBLOQUEAR PAPA NOEL
Cambiad la fecha del reloj de vuestra Nintendo DS y ponedla en el día 25 de Diciembre. Automáticamente se desbloqueará un personaje Papa Noel.

Nintendogs + Cats

■ CONSEGUIR TODAS LAS RAZAS
Poneos vuestra gorra de entrenador y conseguid los puntos necesarios para desbloquear todas las razas de perros.
Cartino:
- 600 puntos.
Gran Danés:
- 600 puntos.
Yorkshire:
- 600 puntos.
Cavalier King Charles:
- 2.000 puntos.
Husky:
- 2.000 puntos.
Maltés:
- 2.000 puntos.
Basset Hound:
- 3.600 puntos.
Beagle:
- 3.600 puntos.
Cocker Spaniel:
- 3.600 puntos.
Chihuahua:
- 5.800 puntos
Daschund:
- 5.800 puntos.
Shetland:
- 5.800 puntos.
Dálmata:
- 7.400 puntos.
Shepherd Alemán:
- 7.400 puntos.
Mini Pinscher:
- 7.400 puntos.

Pokémon Edición Blanca/Negra

■ LOS POKÉMON LEGENDARIOS
Son los mejores Pokémon que podréis encontrar.
Cobalion:
- Se encuentra dentro de la Cueva Mistralton.
Kyurem:
- Le encontraréis en Giant Chasm.
Landorus:
- Buscadle en Abundant Shrine.
Reshiram y Zekrom:
- Buscadles en Castillo de N / Dragonspiral Tower.
Victini:
- Está en Liberty Island.

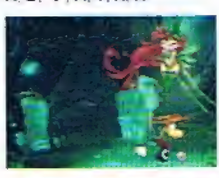


Terrakion:
- En Victory Road.
Virizion:
- Está en el Bosque Yaguruma.

Rayman 3D

■ LIMPIAR LA PANTALLA
Si queréis pasarle un "trapito" a la pantalla de Pausa, pulsad **X + Y** cuando el juego esté parado.

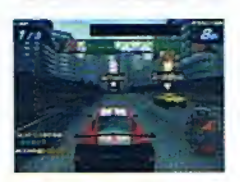
■ EXTRAS Y VENTAJAS
No os quejaréis, aquí tenéis todos los extras que se pueden desbloquear en el juego.
Nivel Bonus:
- Pulsad **A, B, X, Y, X, Y,** antes de que aparezca el mensaje "Acceso Denegado".
Mini-juego Globox Disc:
- En la pantalla de título del juego, pulsad **Start** mientras mantenéis **L + R** y pulsad **B, B, B, B.**
Texturas de Calidoscopio:
- En la pantalla de título del juego introducid: ↓, A, B, ↓, A, Y, X, X.



Icono de Rayman VMU:
- Otra vez en la pantalla de título, meted esta combinación de botones: ↑, X, Y, ↓, Y, X, ←, →.
Área secreta:
- Apretad **A, B, X, Y, X, Y** enfrente de la puerta de la cámara de Clark, en la Tumba de los Ancestros, para acceder a ella.

Ridge Racer 3D

■ TENER TODOS LOS COCHES
Si creíais que solo los concesionarios tenían todos los coches del mundo, estabais equivocados
Age Solo Petit500 (Categoría Especial de Máquinas 1):
- Completad el evento 44 de Gran Prix.
Categoría de máquinas 1:
- Terminad el evento 26 de Grand Prix.
Categoría de máquinas 2:
- Completad el evento 18 de Grand Prix.
Categoría de máquinas 3:
- Terminad el evento 08 de Grand Prix.
Kamata ANGL Concept (Categoría Especial de Máquinas 1):
- Ahora le toca al evento 42 de Grand Prix.
Lucky & Wild Madbull (Categoría Especial de Máquinas 1):
- A por el evento 45.
Namco New Rally-X (Categoría Especial de máquinas 1):
- Evento 47 de Grand Prix.



Namco Pacman (Categoría Especial de Máquinas 1):
- Finalizad el evento 46 de Grand Prix.
Soldat Crinale (Categoría Especial de Máquinas 1):
- El 43 de Grand Prix.
Grand Prix Avanzado:
- Es el turno del evento 18.
Grand Prix Experto:
- Evento 36 de Grand Prix Avanzado.
Circuitos Mirrored & Mirrored Reverse:
- Completad el evento 48 de Grand Prix Experto.

Steel Diver

■ DESBLOQUEAR CAPÍTULOS 6 Y 7
Para desbloquear el capítulo 6, completad los capítulos 1-5 con los tres submarinos. Luego superad el capítulo 6 con los tres submarinos para desbloquear el capítulo 7.



Dissidia 012



PERSONAJES OCULTOS

Haced lo que os decimos para poder jugar con los personajes ocultos.

Desperado Chaos:
- Completad el Escenario principal 000.

Gilgamesh:
- Completad Report 08 (6) con Bartz.

Prishe:
- Completad Report 08 (2) con Shantotto.

Patapon 3

TIENDAS DESBLOQUEABLES

Para poder acceder a estas dos nuevas tiendas seguid al pie de la letra nuestros consejos.

Meden Mart:
- Completad la cueva del valor.

Hoshipon Shop:
- Conseguid un objetivo de equipo.

Persona 3

CONSEGUIR MODO NEW GAME +

Si conseguís terminar el juego desbloquearéis el modo New Game +. En esta modalidad mantendréis el nivel que tuvierais al terminar la partida así como el Persona Compendium, la equipación (excepto los objetos consumibles) y el tiempo de juego. Además, se debloquearán los elementos especiales de maximizado para los vínculos sociales y tendréis acceso al Bloque Monad y a un jefe opcional.

LA PUERTA DEL CIELO

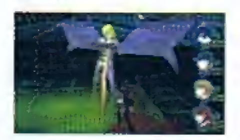
Subid hasta a la planta nº 252 del Tártaro y derrotad a la Muerte. La Puerta del Cielo se abrirá automáticamente en 1/1.

LA PUERTA DE PANDORA

Completad el encargo de Margaret y la estancia vacía se abrirá automáticamente en 1/1.

EL ÚLTIMO OPONENTE

Pasaos la parte de la estancia vacía para poder enfrentaros al último oponente.



INTRODUCCIÓN DE PERSONA 3

Cuando os maten en mitad de un combate, no uséis The Plume Of Dusk. Luego podréis ver la introducción original del juego en el menú principal.

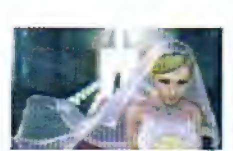
The 3rd Birthday

TRAJES DESBLOQUEABLES

Haced lo que os indicamos en cada caso para desbloquear el traje

Vestido con delantal:
- Completad el juego en el modo Fácil.

Traje de negocios:
- Tenéis que completar el juego en cualquier nivel de dificultad. Luego



encontraréis el traje en el vestuario que está a la izquierda dentro del edificio de CTI.

Vestido oriental:
- Completad el juego en el modo Normal.

Armadura de caballero:
- Completad el juego en el modo Deadly.

Lightning Custom (ropa vieja):
- Completad el juego nueve veces en cualquier nivel de dificultad. Además, necesitáis tener como mínimo siete sellos de miembro del sitio oficial de Square-Enix.

Traje OD:
- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y conseguid al menos siete sellos al menos, como miembro del sitio oficial de Square-Enix.

Traje de soldado Santa Claus:
- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y luego buscadlo en la planta baja de la base de Maeda, bajando las escaleras en la zona izquierda.

Traje de baño:
- Completad el juego en modo Difícil.

Traje conejito de titanio:
- Vuestro último reto: completad el juego en el modo Genocidio.

Final Fantasy IV: The Complete Collection

ACCEDER A LUNAR RUINS

Debéis terminar el juego para conseguir el acceso a ellas. En su interior os tocará vencer al jefe final con todos los personajes para poder desbloquear una misión para cada uno de ellos.

THE CAVE OF TRIALS

Cuando tengáis acceso al Party Switching y regreséis a Mysidia, veréis que hay un nuevo desafío en Ordeals. Hacedlo y después de un vídeo podréis entrar en The Cave of Trials, que es una cueva de ocho pisos con armas y armaduras para todos los personajes.

1991 DEV TEAM OFFICE

La habitación de los desarolladores ahora se llama 1991 Dev Team Office. Para poder acceder a ella tenéis que llegar hasta la zona del Underworld y luego entrar en la armería derrotando a Golbez. Bajad hasta la sala de armas y dirigíos a un pilar que hay entre los dos mostradores, luego id a la derecha y localizad una marca en el suelo. Continuad por la derecha y bajad las escaleras para llegar a la 1991 Dev Team Office, donde os esperan los desarrolladores del juego para daros un poco de conversación sobre su vida.

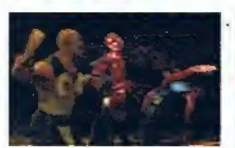
Aquí os ofrecemos los golpes finales de todos los luchadores y los secretos de la Krypta. Así nada os detendrá en el combate.

→ **NOTA:** La guía está realizada con Xbox 360. Por tanto, la equivalencia de botones para el juego en PS3 sería la siguiente: X: ■; Y: ▲; A: X; B: ●; RT: R2; LT: L2.

→ **MOVIMIENTOS BÁSICOS**
→ X2: Paso rápido adelante.
← X2: Paso rápido atrás.
X: Puñetazo Frontal.
Y: Puñetazo Posterior.
A: Patada Frontal.
B: Patada Posterior.
RT: Bloquear.
↓ + Y: Gancho.
← + B: Derribo.
← + A: Elevación.
RB ó X+A: Lanzamiento.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Baraka




FATALITY 1. Up in the Middle: ←, →, ↓, →, X.
FATALITY 2. Take a Spin: →, →, ↓, ↓, A.
BABALITY. →, ←, →, B.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, ↓, A.

Cyrax

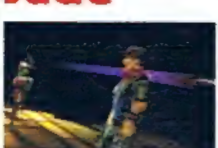


FATALITY 1. Buzz Kill: →, ↓, →, ←, Y.
FATALITY 2. Nothing but Net: ←, ↓, ←, →, X.
BABALITY. ↓, →, ←, Y.
STAGE FATALITY. ↓, ↑, RT.

Ermac

FATALITY 1. Mind Over Splatter: ↓, ↑, ↓, ↓, RT.
FATALITY 2. Pest Control: →, ←, →, ↓, B.
BABALITY. ↓, ↓, ←, ↑, Y.
STAGE FATALITY. ↓, ↑, ↓, ↓, A.

Jade




FATALITY 1. Head-A-Rang: ↑, ↑, ↓, →, X.
FATALITY 2. Half Mast: ←, ↓, ←, ↓, B.
BABALITY. ↓, ↓, →, ↓, →.
STAGE FATALITY. ←, →, ↓, RT.

Jax





FATALITY 1. Smash and Grab: ←, →, →, ←, Y.
FATALITY 2. Three Points: →, →, ←, ↓, A.
BABALITY. ↓, ↓, →, A.
STAGE FATALITY. ←, →, ↓, Y.

Johnny Cage

FATALITY 1. Head Up: →, →, ←, ↓, A.
FATALITY 2. And the Winner is...: ↓, →, ↓, →, B.
BABALITY. →, ←, →, B.
STAGE FATALITY. ↓, ←, →, RT.

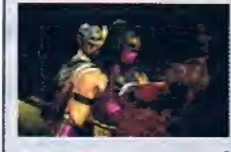
Kabal

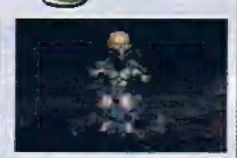




FATALITY 1. Hook Up: ←, →, ←, →, X.
FATALITY 2. It Take Guts: ↓, ↓, ←, →, RT.
BABALITY. →, ↓, ←, A.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, B.

Kano

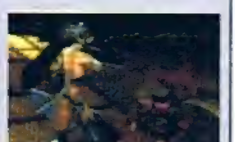




FATALITY 1. Heartbreak: ←, ↓, ←, →, X.
FATALITY 2. Eat your Heart Out: ↓, ↓, →, ←, B.
BABALITY. →, ↓, ↓, A.
STAGE FATALITY. ↑, ↑, ←, A.

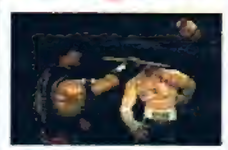
Kitana

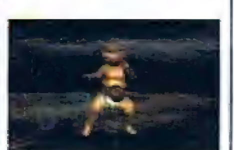




FATALITY 1. Fan Opener: ↓, ↓, ←, →, Y.
FATALITY 2. Splitting Headache: →, ↓, →, ←, A.
BABALITY. →, ↓, →, B.
STAGE FATALITY. →, ↓, ↓, A.

Kung Lao





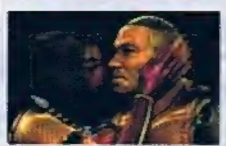
FATALITY 1. Hat Trick: ←, →, →, ←, Y.
FATALITY 2. Razor's Edge: ↓, ↓, →, ←, X.
BABALITY. ↓, →, ↓, Y.
STAGE FATALITY. ↓, →, →, A.

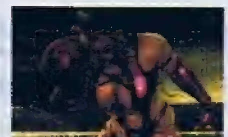
Liu Kang



FATALITY 1. Fist of Flame: →, ←, ↓, ↓, A.
FATALITY 2. The Beast Within: ↓, ↓, →, ↓, B.
BABALITY. ↓, ↓, ↓, B.
STAGE FATALITY. ↓, →, ←, A.

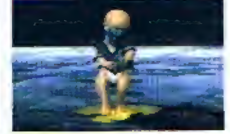
Mileena





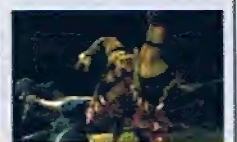
FATALITY 1. Be Mine: ←, →, ←, →, Y.
FATALITY 2. Rip Off: ←, →, ←, ↓, A.
BABALITY. ↓, ↓, →, ←, Y.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, X.

Nightwolf

FATALITY 1. Little of the Top: ↓, →, ↓, ←, B.
FATALITY 2. Ascension: ↓, ↓, →, ←, X.
BABALITY. →, ←, →, ←, X.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, RT.

Noob

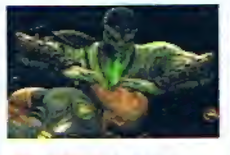
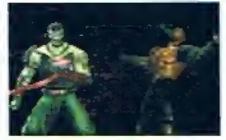



FATALITY 1. Make a Wish: ←, →, ←, ↓, B.
FATALITY 2. As One: ↓, ↓, ←, ↓, RT.
BABALITY. →, ↑, →, X.
STAGE FATALITY. →, ↑, →, RT.

Raiden

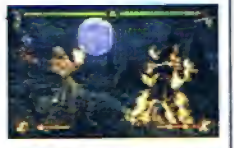
FATALITY 1. Just a Scratch: ↓, →, ↓, →, X.
FATALITY 2. Transplant: ←, →, →, ↓, B.
BABALITY. ↓, ←, ↓, B.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, Y.

Reptile

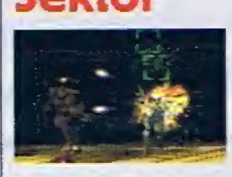
FATALITY 1. Acid Yak: →, →, ↓, ↑, A.
FATALITY 2. Weight Loss: ↓, ↓, →, ←, X.
BABALITY. ←, →, ←, ↓, A.
STAGE FATALITY. →, ↓, ↓, RT.

Scorpion

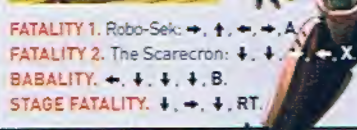



FATALITY 1. Split Decision: →, ↓, →, Y.
FATALITY 2. Toastyl: ↓, ↑, ↑, Y.
BABALITY. ↓, ←, →, ↓, Y.
STAGE FATALITY. →, ↑, ↑, X.

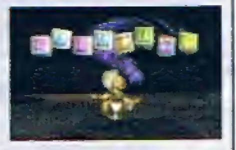
Sektor



FATALITY 1. Robo-Sek: →, ↑, ←, →, A.
FATALITY 2. The Scarecron: ↓, ↓, [illegible], ←, X.
BABALITY. ←, ↓, ↓, ↓, B.
STAGE FATALITY. ↓, →, ↓, RT.

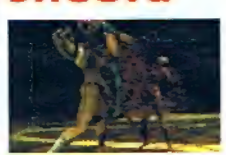
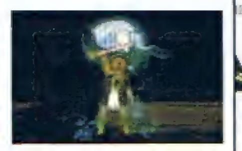


Shang Tsung

FATALITY 1. Bang Bang!: ←, ↓, →, A.
FATALITY 2. Identity Theft: ↑, ↑, ←, ↓, Y.
BABALITY. ↓, ←, ↓, A.
STAGE FATALITY. ↑, ↑, ←, X.

Sheeva

FATALITY 1. Stripped Down: →, ↓, ↓, →, X.
FATALITY 2. Led a Hand: →, ←, →, ←, B.
BABALITY. ↓, ↓, ↓, ←, B.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, ↓, X.

Sindel



FATALITY 1. Mouthful: ←, →, ↑, Y.
FATALITY 2. Migrane: ←, →, ↑, →, X.
BABALITY. ↓, ↓, ↓, ↑.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, X.

Smoke




FATALITY 1. Smoked Out: ←, →, ←, →, X.
FATALITY 2. Tremor: ←, ←, ↓, →, Y.
BABALITY. ↓, ←, ↓, →, ↓.
STAGE FATALITY. →, ↑, ↑, X.

Sonya Blade




FATALITY 1. Scissor Split: ↓, ↓, ←, →, X.
FATALITY 2. Ku. Throat: ↓, ←, →, ←, B.
BABALITY. ↓, ↓, →, A.
STAGE FATALITY. ←, →, ↓, Y.

Stryker



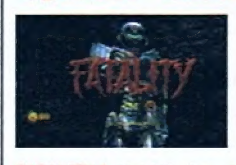

FATALITY 1. Time Served: →, ↑, →, A.
FATALITY 2. Have a Blast: ↓, →, ↓, →, RT.
BABALITY. ↓, →, ↓, ←, Y.
STAGE FATALITY. →, ↑, ↑, B.

Sub-Zero




FATALITY 1. Have a Ice Day: ←, →, ↓, →, B.
FATALITY 2. Spinal Mash: ↓, ←, ↓, →, Y.
BABALITY. ↓, ←, ↓, B.
STAGE FATALITY. →, ↓, ←, Y.

Cyber Sub-Zero





FATALITY 1. Kold Fusion: ↓, ←, ↓, →, Y.
FATALITY 2. Brain Freeze: ↓, ↓, ←, ↓, X.
BABALITY. ↓, ←, →, RT.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↑, RT.

Kratos (exclusivo PS3)




FATALITY 1. Blade of Olympus: ↓, ↓, ←, →, Y.
FATALITY 2. Medusas Gaze: ↓, ←, ↓, →, X.
BABALITY. ↓, →, ←, Y.
STAGE FATALITY. ↓, ↓, ↓, A.

Quan Chi




FATALITY 1. Beat Down: →, →, ↓, ↓, X.
FATALITY 2. On Your Knees: ↓, →, ↓, →, B.
BABALITY. →, ↓, ←, Y.
STAGE FATALITY. ←, →, ↓, Y.

OBJETOS DE LA KRIPTA

La Krypta es otra de las características clásicas de esta saga. En ella podéis ganar todas las Koins que consigáis en los kombates. ¡Gastadlas con kabeza (si es que no os la han arrancado)!

Tierras Marchitas

CASILLAS (monedas)	Premio
DL-5 (1140)	Jade segundo Fatality.
DL-7 (1160)	Reptile Traje alternativo.
DL-9 (1020)	Wasteland Música alternativa.
DL-10 (1200)	Desactivación de defensa.
DL-12 (800)	Desactivación de saltos.
DL-15 (1200)	Johnny Cage Traje alternativo.
DL-17 (1020)	Sin sangre.
DL-21 (920)	Ermac segundo Fatality.
DL-25 (1020)	Kombate oscuro.
DL-26 (1100)	Armory Música alternativa
DL-28 (1200)	Traje alternativo de Sheeva
DL-32 (1060)	Híper lucha.
DL-37 (1040)	Segundo Fatality de Kabal.
DL-40 (1080)	Traje alternativo de Baraka.
DL-43 (1100)	Recuperación de salud.
DL-47 (1100)	Traje alternativo de Sektor.
DL-48 (980)	Courtyard (Noche) Música alternativa.
DL-50 (1020)	Desactivación de combos.
DL-58 (1080)	Rooftop (Dusk) Música alternativa.
DL-61 (900)	Desert Música alternativa.
DL-63 (1500)	Traje alternativo de Quan Chi.
DL-69 (1200)	Traje alternativo de Kitana.
DL-71 (740)	Desert Música alternativa.
DL-73 (1160)	Desactivar los objetos del escenario.
DL-79 (1300)	Segundo Fatality de Johnny Cage.
DL-83 (1080)	Desactivar las barras de poder.
DL-85 (740)	Soul Chamber Música alternativa.
DL-88 (1200)	Traje alternativo de Kabal.
DL-92 (1040)	Segundo Fatality de Jax.
DL-94 (640)	Shao Khan's Throne Room Música alternativa.
DL-96 (740)	Psycho kombate.
DL-98 (980)	Hell Música alternativa.
DL-101 (920)	Traje alternativo de Shang Tsung.
DL-105 (1100)	Medidor súper sin límite.
DL-110 (1060)	Traje alternativo de Nightwolf.
DL-113 (1280)	Kombate de ensueño.
DL-114 (740)	Evil Monastery Música alternativa.
DL-116 (1240)	Kombate explosivo.
DL-119 (1500)	Traje alternativo de Scorpion.
DL-120 (1020)	Segundo Fatality de Cyrax.





Hondonada de la Infestación

HI-4 (920)	Segundo Fatality de Baraka.
HI-6 (940)	Street Música alternativa.
HI-8 (980)	Traje alternativo de Liu Kang.
HI-12 (1080)	Segundo Fatality de Shang Tsung.
HI-15 (1140)	Desactivación de movimientos mejorados.
HI-18 (1100)	Segundo Fatality de Kano.
HI-22 (800)	Traje alternativo de Sonya Blade.
HI-24 (1050)	Desactivación de X-Ray.
HI-26 (1020)	Bell Tower Música alternativa.
HI-28 (1180)	Segundo Fatality de Liu Kang.
HI-33 (1140)	Traje alternativo de Mileena.
HI-35 (940)	Courtyard (Día) Música alternativa.
HI-37 (1200)	Recuperación rápida de gancho.
HI-38 (940)	Goro's Lair Música alternativa.
HI-39 (1340)	Segundo Fatality de Quan Chi.



Pradera de la Desesperación

MD-2 (1260)	Segundo Fatality de Nightwolf.
MD-4 (880)	Flesh Pits Música alternativa.
MD-6 (1200)	Traje alternativo de Cyrax.
MD-9 (1260)	Kombate sin brazos.
MD-11 (1280)	Segundo Fatality de Sektor.
MD-14 (940)	Traje alternativo de Raiden.
MD-17 (900)	Desactivar los "Breakers".
MD-21 (1300)	Segundo Fatality de Sheeva.
MD-25 (1200)	Traje alternativo de Kano.
MD-28 (1010)	Desactivación de lanzamientos.
MD-31 (960)	Segundo Fatality de Kung Lao.
MD-33 (1000)	Subway Música alternativa.
MD-36 (1200)	Traje alternativo de Jax.
MD-39 (1200)	Kombate invisible.
MD-42 (1280)	Segundo Fatality de Reptile.
MD-45 (1280)	Kombate vampiro.
MD-47 (1200)	Doble carrera.
MD-51 (1140)	Segundo Fatality de Sub-Zero.
MD-52 (920)	Pit (Noche) Música alternativa.
MD-54 (1000)	Traje alternativo de Sub-Zero.



Pantano Sangriento

BM-2 (920)	Segundo Fatality de Mileena.
BM-5 (1040)	Traje alternativo de Noob.
BM-8 (1100)	Segundo Fatality de Noob.
BM-11 (1100)	Kombate arcoiris.
BM-14 (1220)	Segundo Fatality de Raiden.
BM-16 (940)	Shang Tsung's Throne Room Música alternativa.
BM-19 (1200)	Traje alternativo de Sindel.
BM-20 (1020)	Dead Pool Música alternativa.
BM-23 (980)	Segundo Fatality de Kitana.
BM-26 (900)	Segundo Fatality de Smoke.
BM-30 (990)	Sin barra de poder.
BM-35 (1300)	Segundo Fatality de Sonya Blade.
BM-38 (1200)	Traje alternativo de Kung Lao.
BM-41 (1140)	Kombate silencioso.
BM-42 (860)	Living Forest Música alternativa.
BM-44 (1300)	Segundo Fatality de Sindel.
BM-47 (1200)	Desactivar Movimientos Especiales.
BM-50 (1000)	Traje alternativo de Jade.
BM-54 (990)	Súper recuperación.
BM-57 (900)	Segundo Fatality de Stryker.
BM-60 (1190)	Lanzamiento obligatorio.
BM-62 (820)	Shang Tsung's Garden (Noche) Música alternativa.
BM-63 (1450)	Segundo Fatality de Cyber Sub-Zero.
BM-54 (1010)	Modo torneo.
BM-68 (1200)	Traje alternativo de Ermac.
BM-72 (920)	Segundo Fatality de Scorpion.
BM-80 (840)	Koliseum Música alternativa.
BM-82 (960)	Traje alternativo de Smoke.




Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 237.
Prohibida su venta como producto independiente.
axel springer